K
AMIGA PC
3DO
CD-ROM
MACINTOSH
CD32 CD-I
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...
Anno VI n. 11
NOVEMBRE 1994
Lire 5500
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
LITTLE BIG ADVENTURE
LA FRANCIA COLPISCE ANCORA
INSERTO NUOVO HARDWARE
MAGIC CARPET
VOLARE O - OH...
COLONIZATION
IL RITORNO DI SID MEIER
INTERNET
UN TUFFO NEL CYBERSPAZIO
TNT
INHERIT THE EARTH
SYSTEM SHOCK
THEME PARK
RECENSIONI
SPACE SIMULATOR • ALADDIN • WAKE OF THE RAVAGER • LORDS OF THE REALM • SENSORY OVERLOAD • ECSTATICA •ACES OF THE DEEP • NOVASTORM •LODERUNNER • RUFF 'N' TUMBLE • JAZZ JACKRABBIT • FRONT PAGE SPORT: BASEBALL • QUARANTINE • QUIK • CHAOS ENGINE • DESERT STRIKE
ISSN 1122-1313
9 771122 131002
40011
Glénat
Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

PC 89900 Amiga 79900

L. 79900

L. 59900

PC 79900 Amiga 69900

L. 49900

L. 79900

CD32 69900 Amiga 59900

CD32 69900 Amiga 69900

PC 89900 Amiga 79900

CD32 39900 Amiga 79900

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
688 SUBMARINE ATTACK	49900	
A-TRAIN (HIT SQUAD)	39900	
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	39900	
A320 AIRBUS USA	89900	
ADVANTAGE TENNIS	79900	
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		59900
ALIEN 3	59000	
ALIEN BREED 2	69900	89900
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	39000	
AMBERMOON	79900	
AMBERSTAR	69900	
APOCALYPSE	59900	
ARCADE POOL	39900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39900	
AWARD WINNERS II	79900	
BANSHEE		69900
BATTLE OF BRITAIN	79900	
BATTLECHESS II	59900	
BEASTLORD	59900	
BENEATH A STEEL SKY	99900	
BENEFACTOR	TEL.	
BEST OF THE BEST	TEL.	
BILL'S TOMATO GAME	59900	
BOB'S BAD DAY	59900	
BODY BLOWS	59000	
BODY BLOWS 2	79900	89900
BRIAN THE LION	79900	
BRUTAL FOOTBALL	59000	TEL.
BUBBA'N'STIX	69900	
BUMP'N'BURN	69900	
BURNING RUBBER	59900	59900
BURNTIME	59900	59900
CAMPAIGN 2	89900	
CANNON FODDER	69900	
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	69900	
CHAOS ENGINE	69900	59900
CIVILIZATION	109900	99900
CLIFFHANGER	69900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	TEL.	
COMBAT AIR PATROL	79900	
COOL SPOT	69900	
COSMIC SPACEHEAD	59900	
CRASH DUMMIES	59900	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	
CYBER PUNK	59900	
D-DAY:THE BEGINNING OF THE END	79900	
DANGEROUS STREETS		59900
DARKMERE	69900	
DARKSEED	TEL.	
DENNIS	59000	69000
DETROIT	79900	
DISPOSABLE HERO	59900	
DOGFIGHT (ITA)	99900	
DONK	59900	
DRACULA	69900	
DUNE II	89900	
ELFMANIA	69900	
EUROPEAN CHAMPIONS	59900	
F1 GRAND PRIX	89900	
F117A NIGHTHAWK	99000	
F17 CHALLENGE	39900	
FANTASTIC DIZZY	59000	
FIELDS OF GLORY	89900	89900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89900	
FLAG	TEL.	
FLY HARDER	39900	
FORMULA 1	59900	
FRONTIER - ELITE II	69000	
FURY OF THE FURRIES	79900	
GEAR WORKS	39900	
GENESIA	79900	
GLOBAL DOMINATION	99900	
GLOBDULE	59900	
GOAL	59900	
GOBLINS III	89900	
GUNSHIP 2000		82000
HARPOON 1.2.1	89900	
HEIMDALL II	79900	79900
HIRED GUNS	79900	
HUMAN RACE	TEL.	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89900	89900
INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS	119900	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99900	
ISHAR 3	TEL.	
JAMES POND II - ROBOCOD	59000	
JAMES POND III		69900
JET STRIKE	59900	69900
JURASSIC PARK	59900	59900
K240	69900	
KICK OFF 3	59900	69900
KID CHAOS	59900	
KING'S QUEST VI	TEL.	
KING'S TABLE	79900	
KINGMAKER	89900	
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900	
LAST ACTION HERO	69900	
LEGACY OF SORASIL	69900	
LEGEND OF KYRANDIA	99900	
LEGENDS OF VALOUR	109900	
LETHAL WEAPON	39900	
LITIL DIVIL	TEL.	
LIVING PINBALL	TEL.	
LOST TREASURES OF INFOCOM	79000	
LOTUS TRILOGY	69000	
MAGIC BOY	59900	
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900	
METAMORPHOSIS	TEL.	
MICROMACHINES	59000	
MONKEY ISLAND 2	119900	
MORPH	59900	69000
MORTAL KOMBAT	69900	
MR NUTZ	49900	
NAUGHTY ONES	69900	69900
NICKY 2	TEL.	
NO SECOND PRIZE	59900	
OSCAR (TROLLS 2)	59900	59900
OUT TO LUNCH		69900
OVERDRIVE	59000	
OVERLORD	99900	
PERIHELION	79900	
PINBALL FANTASY		79000
PINKIE	TEL.	
PLANET FOOTBALL	79900	
PREMIER MANAGER 2	69900	
PRIME MOVER	59900	
PROJECT-X	39900	
PUTTY SQUAD	TEL.	
QUIK	59900	
QWAK	39900	
RALLY	TEL.	
RETEE 2	59900	
RISE OF THE ROBOTS	TEL.	
ROAD RUSH	39900	
RUFF & TUMBLE	59900	
RYDER CUP	TEL.	59000
S.U.B.	69900	
SABRE TEAM		69000
SECOND SAMURAI	89900	79900
SEEK AND DESTROY	49900	
SENSIBLE SOCCER 92/93	59900	
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	TEL.	
SEVENTH SWORD OF MENDOR	TEL.	
SIERRA SOCCER	79900	
SILLY PUTTY 2		TEL.
SIM CITY 2000		TEL.
SIM LIFE	89000	89000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89900	99900
SIMON THE SORCERER II	TEL.	
SKELETON KREW	TEL.	
SKIDMARKS	59900	
SLEEPWALKER	49900	
SOCCER KID	59900	59900
SPEEDBALL 2	39000	
STAR FLIGHT II	69900	
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY		89900
STRATEGO	69900	
STREET FIGHTER 2	39900	
STRIP POKER LIVE	59900	
SUPERFROG	79900	
SYNDICATE	119900	
T-RACER	TEL.	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	99900	
TENSAI	TEL.	
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	59900	
TETRIS + 7 COLORS	69900	
THE BLUE & THE GRAY	99900	
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	TEL.	
THE GLUEI	69900	69900
THE SETTLERS	89900	
THEATRE OF DEATH	59900	
THEME PARK		89900
TOP GEAR 2	TEL.	
TORNADO	99900	89900
TOTAL CARNAGE	69900	69900
TRADERS	TEL.	
TROLLS	49900	39000
TURBO TRAX	TEL.	
TURNING POINTS	79900	
TURRICAN 3	59900	
UFO	79900	
UNIVERSE	79900	
URIDIUM 2	69900	
VALHALLA	TEL.	
VITAL LIGHT	69900	
WALKER	69900	
WATERWORLD	TEL.	
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	59900	
WEMBLEY SOCCER		TEL.
WILD CUP SOCCER	55000	
WING COMMANDER	89900	
WINTER OLYMPICS	89900	
WIZ'N'LIZ	69900	
WIZKID	39900	
WONDER DOG	49900	
WORLD CUP USA 94	79900	
ZEEWOLF	TEL.	
ZONE WARRIOR	49900	
ZOOL 2	59900	69900

AMIGA CD32™

ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	49000
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	59000
AMERICAN FOOTBALL	59000
BANSHEE	59000
BATTLETOADS	49000
BEAVERS	59000
BRIAN THE LION	49900
BUBBA'N'STIX	59000
BUBBLE AND SQUEAK	TEL.
CANNON FODDER	69900
CAPTIVE 2/LIBERATION	69000
CASTLES II	59000
CHAMBERS OF SHAOLIN	49000
CHAOS ENGINE	64000
CHUCK ROCK	49900
CYBERWAR	TEL.
D/GENERATION	49000
DANGEROUS STREETS	29000
DEEP CORE	59000
DEFENDER OF THE CROWN 2	59000
DENNIS	49900
DIGGERS	TEL.
DISPOSABLE HERO	59000
DONK	79900
FIELDS OF GLORY	89900
FIRE & ICE	69900
FIRE FORCE	69900
FLINK	TEL.
FRONTIER - ELITE II	59000
FURY OF THE FURRIES	79900
GUARDIAN	TEL.
GUNSHIP 2000	62000
HEIMDALL II	72000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	62000
INFERNO	TEL.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49000
JAMBALA	49000
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JURASSIC PARK	69900
KICK OFF 3	69900
KID CHAOS	69900
LABYRINTH OF TIME	69000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900
LEGACY OF SORASIL	69900
LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILOGY	59000
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900
MEAN ARENAS	59000
MEGARACE	89900
MICROCOSM	149900
MORPH	73000
MORTAL KOMBAT	TEL.
NAUGHTY ONES	59900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	69900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	69000
OUT TO LUNCH	55000
OVERDRIVE & ASSASSIN	69900
PINBALL FANTASY	59900
PIRATES GOLD	79900
PLANET FOOTBALL	89900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59000
PSYCHO KILLER	69900
QUIK	79900
ROBOCOD	65000
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	62000
SECOND SAMURAI	79900
SEEK AND DESTROY	59000
SENSIBLE SOCCER 92/93	49000
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79000
SLEEPWALKER	65000
SOCCER KID	69900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
STRIP POKER LIVE	59900
SUPER METHANE BROTHERS	69900
SUPER PUTTY	49000
SUPERFROG	39900
SURF NINJAS	69900
T.F.X.	TEL.
THE LOST VIKINGS	69900
TOTAL CARNAGE	69900
TOWN WITH NO NAME	69900
TROLLS	64900
TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69900
UFO	79900
ULTIMATE BODY BLOWS	63000
UNIVERSE	79900
URIDIUM 2	67900
VITAL LIGHT	69900
WHALE'S VOYAGE	69000
WILD CUP SOCCER	69900
WINTER SUPER SPORTS	TEL.
ZOOL 2	69900

CDrom 89900

CDrom 89900
Pc 79900

CDrom 109900

CDrom 99900
Pc 99900

CDrom 139900

CDrom 126000

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IL QUEEN COMPUTER SHOP ha aperto a TORINO in corso Dante, 2

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive - Super Nintendo - 3DO - Jaguar

PC

Titolo	Prezzo
1942 AIR PACIFIC WAR	119.900
ACES OVER EUROPE	109.900
ACROSS THE RHINE	109.900
AL-QADIN	89.900
ALIEN LEGACY	99.900
ALONE IN THE DARK 2	129.900
AMBUSH AT SORINOR	99.900
ARCADE POOL	39.900
ARCHON ULTRA	79.900
ARMAETH	69.900
ATP	119.900
AWARD WINNERS II	89.000
AXESS DENIED	TEL.
B-WING	79.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BATTLE OF BRITAIN II (WINDOWS)	99.900
BENEATH A STEEL SKY	109.900
BIO FORGE	TEL.
BLADE OF DESTINY	119.900
BLOODNET	99.900
BRUTAL FOOTBALL	69.900
BURNTIME	69.900
CANNON FODDER	89.900
CARRIERS AT WAR II	TEL.
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 -'94	79.900
CHAOS ENGINE	79.900
CHESSMASTER 4000 TURBO (WINDOWS)	89.900
CIVILIZATION	99.900
CIVILIZATION II (COLONIZATION)	109.900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	TEL.
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	129.900
CONQUERED KINGDOMS	109.900
COOL SPOT	69.900
CORRIDOR 7	49.900
COSMIC SPACEHEAD	69.900
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.
CYBERSPACE	99.000
D-DAY:THE BEGINNING OF THE END	89.900
DAEMONSGATE	69.900
DARK LEGIONS	79.900
DAY OF THE TENTACLE	129.900
DELTA V	119.900
DESERT STRIKE	79.900
DETROIT	99.900
DOOFUS	TEL.
DOOM	99.900
DOOM EXPANSION	39.900
DOOM EXPANSION II	39.900
DOOM EXPANSION III	39.900
DOOM EXPANSION IV	39.900
DOOM II	99.900
DOOM UTILITIES	39.900
DRAGON LORE	TEL.
DREAMWEB	TEL.
DUNE II	99.900
DUNGEON HACK	99.900
EMPIRE SOCCER 94 COMBO	69.900
EUROPEAN CHAMPIONS	69.900
EVASIVE ACTION	89.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900
F17 CHALLENGE	TEL.
FALCON 3.0 + TORNADO	99.900
FANTASY EMPIRES	99.900
FIELDS OF GLORY	109.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900
FLASHBACK	119.900
FLIGHT SIMULATOR 5	149.900
FORMULA 1	69.900
FPS BASEBALL	99.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	99.000
FRONTIER - ELITE II	99.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GENESIA	79.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900
HARPOON 2	129.900
HEIMDALL II	89.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HEXX	89.900
HIRED GUNS	89.900
HOCKUM KA 50	99.900
HOCUS POCUS	79.900
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79.900
IN EXTREMIS	109.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900
INDY CAR PAINT KIT	49.900
INDY CAR RACING	99.900
INDY CAR TRACK PACK	39.900
INFERNO	TEL.
INHERIT THE EARTH	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	79.900
ISLE OF THE DEAD	119.900
JACK THE RIPPER	TEL.
JURASSIC PARK	79.900
KASPAROV'S CHESS	139.900
KICK OFF 3	69.900
KING'S QUEST VI	109.900
KING'S TABLE	79.900
KINGMAKER	89.900
KINGS RANSOM	TEL.
KRONOLOG -THE NAZI PARADOX-	119.900
KRUSTY'S FUN HOUSE	69.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LANDS OF LORE	89.000
LARRY 6	99.900
LAST ACTION HERO	79.900
LINKS - BIGHORN	69.900
LITIL DIVIL	89.900
LIVING PINBALL	TEL.
LODE RUNNER (PC WINDOWS)	89.900
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
MAGIC BOY	59.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900
MERCHANT PRINCE	109.900
MERLIN HELICOPTER	39.900
MONKEY ISLAND 2	119.900
MORTAL KOMBAT	79.900
NFL 95 (PC WINDOWS)	69.900
NOMAD	69.900
ON THE BALL	TEL.
OPERATION COMBAT II	59.900
OPERATION CRUSADER	119.900
OUTPOST	99.900
OVERLORD	119.900
PACIFIC STRIKE	139.900
PACIFIC STRIKE S.A.P.	79.900
PINBALL 2000	39.900
PINBALL DREAMS	99.900
PINBALL DREAMS 2	59.900
PINBALL FANTASY	89.900
PLANET FOOTBALL	99.900
POLICE QUEST IV	99.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900
PRIVATEER	139.900
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	89.900
PRIVATEER S.A.P.	69.900
QUARTERPOLE	99.900
QUEST FOR GLORY IV	109.900
QUIK	69.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	TEL.
RALLY	89.900
RAPTOR	89.900
RAVENLOFT	119.900
RED CRYSTAL	109.900
RETEE 2	69.900
RETURN TO ZORK	109.000
RISE OF THE ROBOTS	TEL.
ROBINSON'S REQUIEM	89.900
SAIL SIMULATOR 2.1	119.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	139.900
SEAWOLF	119.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	TEL.
SHADOW CASTER	139.900
SIM CITY 2000	129.900
SIMON THE SORCERER II	TEL.
SOCCER KID	69.900
SPACE HULK	79.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPACE SIMULATOR	109.900
SPEED RACER	99.900
STAR CRUSADER	99.900
STAR REACH	TEL.
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	99.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	89.000
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	149.900
STRIKE COMMANDER S.A.P.	59.000
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900
STRONGHOLD	109.900
SUBWARS 2050	109.900
SUBWARS 2050 SCENARIO MISSION DISK	49.900
SUPER VGA HARRIER	99.900
SUPERFROG	89.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SURF NINJAS	79.900
SYNDICATE	129.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49.900
T.F.X.	119.900
TANKS!	99.900
TENSAI	TEL.
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	69.000
TERMINATOR 2029	119.900
TERMINATOR RAMPAGE	TEL.
TERROR OF THE DEEP	TEL.
THE BLUE & THE GRAY	99.000
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV.	69.900
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	TEL.
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119.900
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	TEL.
THE HORDE	TEL.
THE SETTLERS	89.900
THEATRE OF DEATH	89.900
THEME PARK	119.900
TIE FIGHTER	129.900
TORNADO & DESERT STORM	109.900
TOTAL CARNAGE	TEL.
TRADERS	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	TEL.
TURNING POINTS	79.900
UFO	109.900
ULTIMA VIII : PAGAN	149.900
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79.900
UNIVERSE	89.900
UNLIMITED ADVENTURES	TEL.
UNNATURAL SELECTION	129.900
UNNECESSARY ROUGHNESS	99.900
WACKY FUNSTERS	TEL.
WARLORDS II	129.900
WATERWORLD	TEL.
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	69.900
WING COMMANDER ARMADA	TEL.
WING COMMANDER II	119.900
WINTER CHALLENGE	39.900
WINTER OLYMPICS	99.900
WINTER SUPER SPORTS	39.000
WIZARD	TEL.
WOLFENSTEIN 3D	49.900
WORLD CUP USA 94	89.900
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	49.900
WWII:BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900
X-WING	139.900
XANTH	99.900
XENOBOTS	79.900
ZOOL 2	79.900

CDrom

Titolo	Prezzo
ADVANTAGE TENNIS	96.900
AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET	125.000
AL-QADIN	89.900
ALONE IN THE DARK 2	109.900
ATP	299.000
BATTLE ISLE 2	129.900
BATTLECHESS	99.900
BATTLES OF TIME	79.000
BETRAYAL AT KRONDOR	99.900
BLOODNET	99.900
BURNTIME	69.900
CALL OF CTHULHU	109.900
CENTRAL INTELLIGENCE	89.900
CHAOS CONTINUUM	99.900
CHESSMASTER 4000 TURBO (WINDOWS)	89.900
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69.900
COMANCHE CD	129.900
COMPANIONS OF XANTH	119.900
CONSPIRACY	109.900
CORRIDOR 7	69.900
COVER GIRL POKER	79.900
CREATURE SHOCK	TEL.
CYBERWAR	TEL.
CYBERWORLDS	89.000
D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST.	99.900
DAEMONSGATE	89.900
DARK LEGIONS	89.900
DARKSEED	89.900
DAY OF THE TENTACLE	139.900
DESERT STRIKE	79.900
DOOM II	99.900
DOOM UTILITIES	59.900
DRACULA	99.900
DRACULA UNLEASHED	99.900
DRAGON'S LAIR	89.900
DRAGONSPHERE	109.900
EN-CORE	49.900
F1 GRAND PRIX & MICROPROSE GOLF	69.900
FALCON 3.0 + TORNADO	99.900
FALCON GOLD	109.900
FANTASY EMPIRES	99.000
FLIGHT SIMULATOR COMPENDIUM	49.900
FORMULA 1	69.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GATEWAY II	99.000
GENESIA	89.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	109.900
GUNSHIP 2000 & ISLANDS & ICE	69.900
HEIMDALL II	89.900
HELL CAB	129.900
HUMANS I + II	79.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	99.900
INFERNO	TEL.
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	99.900
IRON HELIX (WINDOWS)	109.900
ISHAR 1	39.900
ISHAR 2	39.900
JURASSIC PARK	69.900
JUTLAND	128.000
KICK OFF 3	69.900
KING'S QUEST V	69.900
KING'S QUEST VI	119.000
KING'S TABLE	89.900
LABYRINTH OF TIME	99.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LANDS OF LORE II	TEL.
LARRY 6	99.900
LAURA BOW II	99.900
LEGEND OF KYRANDIA	109.000
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
LOST EDEN	TEL.
LOST IN TIME	149.900
MAD DOG MCCREE 2	109.900
MANIAC SPORTS	89.900
MEGARACE	89.900
MICROCOSM	159.900
MONKEY ISLAND VERS.256 COLORI	109.900
MOTOR STARS	139.900
MYST	139.900
NHL 95	109.900
NOMAD	69.900
OUTPOST	109.900
PATRICIAN	99.000
PGA TOUR 486	119.900
PINBALL DREAMS DELUXE	99.900
PINBALL WORLD CUP	99.900
PRIVATEER	149.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	79.900
QUEST & FUN	79.900
QUIK	79.900
RAVENLOFT	119.900
REBEL ASSAULT	149.900
RETURN TO RINGWORLD	109.900
RETURN TO ZORK	119.900
REUNION	99.900
RINGWORLD	99.000
RISE OF THE ROBOTS	TEL.
SEAWOLF	149.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SHADOW CASTER	139.900
SHADOW OF THE COMET	99.900
SHERLOCK HOLMES	149.900
SILENT SERVICE II	129.000
SIM CITY	109.900
SOCCER KID	79.900
SPACE HULK	139.900
SPACE QUEST IV	79.900
SPACE SHUTTLE	109.900
SSN 21 SEAWOLF	149.900
STAR CRUSADER	99.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	99.900
STAR TREK NEXT GENERATION	TEL.
STAR WAR CHESS	109.900
STARLORD	99.900
SUBWARS (V.2) & SCENARIO	109.900
SUMMER/WINTER CHALLENGE	49.000
SUPER STRIKE COMMANDER	139.900
SUPER VGA HARRIER	99.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SYNDICATE PLUS	149.900
T.F.X.	109.900
TERMINATOR RAMPAGE	149.900
THE 11TH HOUR	TEL.
THE 7TH GUEST	79.900
THE HORDE	109.900
THE LAWNMOVER MAN	119.900
THEME PARK	129.900
TORNADO & DESERT STORM	99.900
UFO	109.900
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	134.000
ULTIMA VII COMPLETE	139.900
ULTIMA VIII : PAGAN	189.900
ULTIMATE FOOTBALL	109.900
UNDER A KILLING MOON	TEL.
UNIVERSE	89.900
WALLS OF ROME	49.900
WHALE'S & DOLPHINS	129.000
WHALE'S VOYAGE	89.900
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	126.000
WOLFPACK	89.900
WORLD CUP USA 94	89.900
WORLD CUP YEAR 94	109.900
WORLD OF XEEN	102.900
WRATH OF THE GODS	99.900
ZOOL 2	79.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
MAILBOX VIDEOTEL 211503732
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	computer	prezzo
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
TOTALE L.		

- [ ] PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- [ ] ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- [ ] ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- [ ] ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Un intero inserto che parla di console? Niente paura, non siamo impazziti. K continuerà a parlare di computer-giochi, ma non potevamo chiudere gli occhi davanti al "nuovo che avanza".
K è una rivista di software più che di hardware e non ha mai privilegiato una piattaforma piuttosto che un'altra. A noi interessa la qualità dei giochi, non ci importa su che macchina girino. Ma non potevamo neanche lasciarvi in balìa della rivoluzione che si scatenerà nei prossimi mesi (dopotutto siamo o non siamo la "Guida al divertimento elettronico"?).
Se fino a oggi, gli utenti Amiga o PC potevano guardare alle console con aria di sufficienza, fra qualche mese le cose potrebbero cambiare e potrà anche succedere che saranno gli utenti delle nuove console a 32 e/o 64 bit a guardarci con aria di sufficienza. Macchine come il 3DO, la Playstation o l'Ultra 64 sono in grado di dare del filo da torcere anche a un PC con processore Pentium a 90MHz.
Insomma, per quanto molti di voi potranno snobbare queste super-console, magari solo perché portano il nome Sega o Nintendo, il nostro consiglio è di non farsi trovare impreparati. Per sapere tutto quello che c'è da sapere ci vuole poco: basta leggere l'inserto allegato.

sommario

30 **Finalmente un'avventura/arcade in stile manga anche per possessori di Amiga e PC: è in arrivo *Witchwood*!**

41 **La Microsoft ci porta in ogni angolo del nostro sistema solare, e oltre, con questa simulazione di viaggi spaziali: *Space Simulator*.**

52 **Per chi aspettava *Civilization 2*, arriva questo simulatore dell'epoca delle colonie americane. Sid Meier si conferma autore d'eccezione.**

48 ***Magic Carpet*: un simulatore di tappeto volante? Uno sparatutto basato su "Le Mille e Una Notte"? Tutto questo e molto di più.**

104 **Andiamo a scoprire, nell'angolo dei trucchi e delle tattiche, tutti i segreti di *System Shock*, un'avventura cyberpunk mozzafiato!**

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

REDAZIONE
La redazione risponde al numero 02/33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il venerdì dalle 17 alle 19 per i TNT.
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Roberto Camisana, Marco Rana, Alessandro Cattelan, Paolo Quirici, Francesco Pepe

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Stefano Dalzini, Eleonora Carati

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per Informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

KNEWS

a cura di Andrea Minini Saldini

JURASSIC PARK CONTRO TOPOLINO

La conquista dell'interattività da parte dei giganti di Hollywood sembra non essere destinata ad arrestarsi. È di queste settimane la notizia che una nuova società, fondata da tre big dell'establishment hollywoodiano, si appresta a dare battaglia alla Walt Disney Company sul suo stesso terreno.

La notizia potrebbe fare sorridere pensando allo strapotere della mamma di Topolino nell'ambito dell'entertainment, se non fosse per i nomi altisonanti che si celano dietro alla nuova sfida. Parliamo infatti di Steven Spielberg, creatore di successi del calibro di E.T. o Jurassic Park, David Geffen, famoso imprenditore discografico (ha prodotto, fra gli altri, i Nirvana e John Lennon), e Jeffrey Katzenberg, ex presidente della divisione cinematografica della Disney. Per ciò che riguarda i finanziatori della nuova società, voci di corridoio indicano Microsoft e TeleCommunications Inc., mentre una parte dei capitali verrà fornita dagli stessi soci che possono contare su notevoli fortune personali.

Fra le numerose aree in cui la joint venture intende operare è stata chiaramente indicata quella legata alla produzione di forme di intrattenimento interattivo. Considerato il tocco magico di Spielberg, capace di trasformare in dollari qualsiasi cosa, è lecito aspettarsi dei giochi davvero speciali.

ARRIVA MORTAL KOMBAT 2

L'attesa sta per finire. Dopo aver fatto furore nelle sale giochi di tutto il mondo e aver conquistato i possessori di Super Nintendo e MegaDrive, il sequel di *Mortal Kombat* è ora in arrivo anche per Amiga e PC. Contrariamente a quanto si sarebbe potuto supporre, la versione per floppy verrà pubblicata direttamente dalla Acclaim, alla sua prima uscita sul mercato degli home computer.

Grazie alla conversione di un titolo di così grande successo, la Acclaim conta di inserirsi fra le grandi del software anche nell'ambito più "serioso" dei computer da casa, bissando il successo della sua avventura nel mondo delle console.

La programmazione di *MK 2* verrà curata dalla Probe, che già aveva sviluppato le versioni Amiga e PC del primo episodio, protagoniste di ottime recensioni sulle pagine della nostra rivista.

Per la fine del mese dovrebbe essere disponibile la versione per Amiga, mentre è in atto una vera e propria corsa contro il tempo per riuscire a proporre la versione PC entro la fine dell'anno. A seguire si renderà disponibile anche una versione per CD-ROM, che verosimilmente includerà sequenze video simili a quelle presenti nello spot che ha accompagnato il lancio pubblicitario di *Mortal Kombat 2*.

OS/2 apre ai giochi

La nuova versione di OS/2 presentata da IBM, denominata *Warp*, sarà finalmente più amichevole nei confronti degli utenti dei videogiochi. All'interno del sistema operativo sono stati infatti inseriti i parametri per fare girare al meglio tutti i giochi più popolari.

Certo, continuano a sussistere dei problemi di compatibilità per alcuni programmi, ma questa è sicuramente la strada da percorrere. Interessante, inoltre, l'integrazione delle funzioni legate all'utilizzo di Internet nel sistema operativo, un campo in cui IBM ha nettamente anticipato Microsoft che, con la sua nuova versione di Windows, non dovrebbe riuscire a presentare un prodotto altrettanto completo.

VIDEOGIOCHI UMANITARI

A combattere, almeno in parte, i continui attacchi dei mass-media al mondo dei videogiochi, viene un'iniziativa organizzata da Rod Cousens, presidente di Acclaim Europa. Help II, questo il nome dell'iniziativa, vedrà migliaia di compilation, comprendenti giochi di successo, in vendita nei negozi di tutta l'Inghilterra. Cousens ha dichiarato che conta di raccogliere almeno un milione di sterline che verranno devolute ad associazioni umanitarie in tutto il Regno Unito. L'anno scorso si erano raccolte 419.000 sterline, a quando un'iniziativa simile in Italia?

IL VR32 A PRIMAVERA?

Il VR32, la nuova unità di realtà virtuale della Nintendo, dovrebbe raggiungere i negozi non più tardi della primavera del 1995. La nuova macchina è ancora avvolta dal mistero più fitto, ma sembra certo che funzionerà a batterie e vanterà il doppio della potenza di un Super NES. Secondo fonti statunitensi, il VR32 non sarà equipaggiato con un casco, quindi è probabile che le immagini saranno proiettate su un paio di "occhiali" indossati dal giocatore. Diversi sviluppatori stanno già lavorando al software specifico per la macchina, e si presume che tra essi ci sia la Hudsonsoft. Il prezzo dovrebbe essere inferiore ai $200.

Una dimostrazione "a porte chiuse" della macchina avrà luogo il 15 e il 16 novembre al Shoshinkai Festival di Tokio.

NOTIZIE IN BREVE

- I primi esemplari dell'elmetto per la realtà virtuale prodotto dalla VictorMaxx, CyberMaxx, verranno venduti in tutta Europa entro il periodo natalizio. Il prezzo supererà il milione di lire e includerà una versione dedicata di *System Shock*.
- Il prezzo del 3DO in Giappone è ormai in caduta libera, nel tentativo di distogliere l'attenzione del pubblico dal lancio di Sega Saturn e Sony Playstation, ma la Sega dichiara di voler vendere due milioni di unità nel primo anno di commercializzazione, evidentemente poco intimorita dalla macchina Panasonic.
- Secondo una stima Microsoft, nel prossimo anno verranno venduti quasi due milioni di computer (1.850.000) ad uso domestico.

Donkey è in anticipo!

Con un annuncio che ha sorpreso tutti, Nintendo ha anticipato di ben due settimane l'uscita del suo titolo "hit" per il Natale, *Donkey Kong Country*, realizzato con sofisticate tecniche tridimensionali dagli sviluppatori inglesi della Rare.

Il gioco, che occuperà ben 32 Megabit, ha riscosso un enorme successo all'ultima edizione del Consumer Electronic Show, risollevando le sorti Nintendo, a lungo provate dall'aggressiva politica di marketing della concorrente Sega.

Ma il particolare che, a questo punto, ha fatto notizia è stato il completamento del gioco prima del previsto. Chiunque legga le pagine delle anteprime avrà potuto verificare come le date di uscita siano sempre posticipate, a causa di ritardi praticamente inevitabili vista la complessità dei giochi attuali. Ebbene, in questo panorama desolante la Rare merita un plauso per la sua puntualità. Qualcuno ricorda per quando era stato annunciato *Stonekeep*?!?

C'è chi arriva sempre in ritardo e chi invece è sempre puntuale. *Stonekeep*, il gioco per CD-ROM della Interplay, sfigura di fronte alla puntualità di *Donkey Kong*.

ERRATA CORRIGE

Sul numero di settembre abbiamo erroneamente attribuito la distribuzione dei prodotti Suncom alla C.T.O. di Bologna. I prodotti Suncom sono invece distribuiti in esclusiva da Leader.

UNA GUIDA CONTRO LA DISINFORMAZIONE

Sarà stampata in due milioni di copie *A Parent's Guide to Computer and Videogames* (la "Guida per i Genitori a Computer e Videogiochi"). Realizzata dall'ELSPA (l'Associazione Europea Editori di Software Ludico), la guida si propone di aprire un canale di comunicazione tra i produttori e i distributori di software, e i genitori dei ragazzi ai quali i prodotti sono destinati. Legittime preoccupazioni, molta disinformazione e cattivo giornalismo hanno recentemente gettato una luce negativa e ingiustificata sul nostro hobby. Roger Bennet, segretario dell'ELSPA, ha dichiarato: "Come industria, abbiamo il preciso dovere di informare il pubblico, rivolgendoci in particolare a quei genitori che possono non essere familiari con le nuove tecnologie informatiche". La guida copre argomenti come i benefici di computer e videogiochi, la nuova classificazione del software per fasce d'età introdotta dall'ELSPA, se i videogiochi fanno o meno venire l'epilessia e alcune delle problematiche più scottanti legate al livello di violenza presente in molti programmi.

EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION LTD — ELSPA

Appoggiata da Sega e Nintendo, l'ELSPA spera di riuscire a distribuire una copia della guida insieme a ogni software venduto, ed è già in contatto con tutti i maggiori distributori.

CONSOLLES department Exetera

miTC CD

GAMES CD

11th Hour	Telefonare
7th Guest -OEM-	48.000
Alone in the Dark II	108.000
Comanche Maximum	59.000
Creature Shock	Telefonare
Cyber Race -OEM-	59.000
Cyclemania	98.000
Day of Tentacle	128.000
Day of Tentacle -OEM-	69.000
Doom Companion	39.000
Doom II	89.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Heimdall II	88.000
Inca II	148.000
Indiana J. and Fate of Atlantis	69.000
Inferno	118.000
International Tennis	89.000
Iron Assault	118.000
Ironhelix	59.000
Kickoff 3	68.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
Lawnover Man -OEM-	59.000
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Mega Race	48.000
Microcosm	148.000
Myst	138.000
Nova Storm	Telefonare
Pinball Deluxe	88.000
Psychotron	119.000
Rebel Assault	99.000
Return to Zork -OEM-	49.000
Reunion	98.000
Sea Wolf	148.000
Sensible Soccer (new int. ed)	48.000
Star Treck 25th Ann. -OEM-	69.000
Syndacate Plus	148.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
Theme Park	108.000
Tornado & Desert Storm	98.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon	Telefonare
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Who Shot Johnny Rock -OEM-	69.000
Wood Ruff	Telefonare
World Cup USA 94	88.000

ADULTS CD (Vietati ai minori di 18 anni)

101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Beauties	69.000
3 D Darling	69.000
3 D Dream Girls	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Mystique of Orient	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Oriental Hot Nights 1 or 2	29.000
Penthouse Interactive	Telefonare
Pretty Baby	29.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Topless Dancer	59.000
Virtual Virex	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Questi games li puoi trovare a Milano al N° 22 di Via Lorenteggio (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

FLOPPY

GAMES ON FLOPPY DISK

1942 Air Pacific War	118.000
A - 10 Tank Killer	48.000
A - 320 Airbus	59.000
Arachnofobia	17.000
Abraham Battletank	17.000
Apollo	17.000
Battle Chess	29.900
Beauty & the Beast Print	28.000
Chaos Engine	78.000
Chess Master 3000	48.000
Delta V	105.000
Doom II	89.000
Dune	48.000
F - 117 A	48.000
F - 15 III/B17	79.000
Falcon (mac)	28.000
FIFA int Soccer	85.000
Goblins II	48.000
Grand Prix	48.000
Gunship	17.000
Harpoon II	128.000
Heimdall II	88.000
Hokum Ka - 50	89.000
Humans	48.000
Hunt of Red October (mac)	28.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I	38.000
Indycar Track II	48.000
International Tennis	75.000
Iron Assault	89.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Jimmy Connors Tennis	29.000
John Madden F.	29.900
Jordan & Bird	17.000
Kickoff 3	68.000
LHX Attack Chopper	29.900
Mantis	48.000
Mickey & Minnie Print	29.000
Monkey Island II	49.900
Mortal Kombat	78.000

GAMES ON FLOPPY DISK

Nascar	48.000
Outpost	98.000
Overlord	118.000
Pagan Ultima VIII	148.000
Patriot	48.000
Police Quest III	48.000
Prince of Persia II	49.900
Rampart	29.900
Rex Nebular	48.000
Sam & Max	128.000
Sensible Soccer - New Int. Ed.	48.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
Test Drive III	48.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
TMNT Turtles	17.000
Tornado & Desert Storm	108.000
UFO (Italiano)	89.000
Wayne Gretzkj II	48.000
Winter Games	17.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	49.900

FIFA SOCCER CD ROM + JOYSTICK L.98.000

FIFA SOCCER AMIGA + JOYSTICK L.69.000

SONY CDU 33A DOUBLE SPEED CD ROM
IN SCATOLA + CAVI + CONTROLLER + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.
2) ROCK RAP & ROLL
3) SHERLOCK HOLMES
4) MOVIE SELECT
5) PC KARAOKE
6) SPACE QUEST IV
7) HOME MEDICAL ADV.
8) BATTLE CHESS ENCH.
9) ARTS & LETTERS W.
10) FANTASY 4000 FONTS

1) PC KARAOKE
2) TIME MAN OF THE YEAR
3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) CD ROM OF CD ROMS
5) KING QUEST V
6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) WORLD FACT BOOK
8) STELLAR 7
9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) DOOM

TUTTO A L.298.000+ IVA

SONY CDU 33A COMPLETO
+ SOUND BLASTER 16 MCD + 9 CD ROM + PHOTO CD
L.649.000+ IVA

ACQUISTA L.390.000 DI SOFTWARE E RITIRA IL TUO SONY CDU 33A COMPLETO A L.199.000+ IVA

DISPONIBILI GIOCHI E CD ROM ANCHE PER MACINTOSH

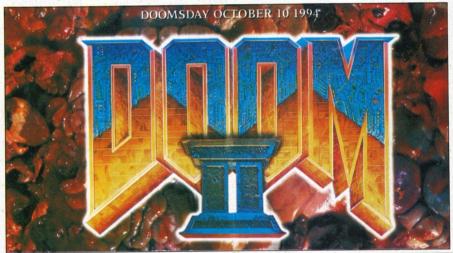
UNA SPINTA IN PIÙ

Domark ha annunciato un accordo con la Farenheit Interactive per la realizzazione di un sequel al popolare rompicapo *Pushover*, uscito per computer e console sotto etichetta Ocean. Il nuovo gioco, che con molta fantasia si chiamerà *Super Pushover*, utilizzerà le caratteristiche avanzate dei PC e delle nuove console per creare un mondo tridimensionale, animato in tempo reale.

IL RUGGITO DEL TOPO

Grazie alla vittoria in una causa contro Sega, Atari sarà in grado di destinare una considerevole somma di denaro per la produzione e il marketing della sua super console Jaguar.
La causa in questione verteva sulla presunta infrazione, da parte di Sega, di alcuni brevetti legati al mondo dei videogiochi. Dopo quattro anni di battaglie legali, la società nipponica si è dovuta arrendere e ha dovuto pagare danni per ben quaranta milioni di dollari all'Atari. Oltre a questo risarcimento, Sega ha acquisito i diritti per lo sfruttamento di oltre 70 brevetti per i prossimi sette anni, al modico prezzo di sette milioni di dollari all'anno. L'accordo comprende, inoltre, lo scambio di titoli fra le due case, a sottolineare l'intenzione di Sega di dedicarsi maggiormente al software (ricordate la notizia legata allo sviluppo di titoli per CD-ROM?). Chissà, forse un giorno potremo giocare a *Sonic* su un Jaguar!

Shock!

La campagna pubblicitaria più disgustosa nella storia dei videogiochi. Così molti hanno definito i cartelloni che hanno invaso le strade di Londra, in occasione del lancio di *Doom II*. Come potete vedere dall'immagine il titolo del gioco era "mollemente" adagiato su un letto di viscere, intestini, cervella e altre amenità varie. Sembra che alcuni gruppi di vegetariani abbiano protestato per il contenuto, a loro ovviamente sgradito, della pubblicità. La Virgin (distributrice inglese del titolo id) si è dichiarata soddisfatissima dei risultati ottenuti. Un portavoce ha dichiarato: "Con la nostra campagna volevamo attrarre l'attenzione della gente e ci siamo riusciti. Contiamo di vendere 100.000 copie di *Doom II*, cioè circa il doppio del nostro titolo di maggior successo sino a ora." E pensare che da noi la gente si lamenta di Oliviero Toscani e delle campagne della Benetton.

I MAGNIFICI 6

Se negli ultimi mesi vi siete persi qualche numero di K, vi consigliamo di scegliere fra questi titoli per i vostri prossimi acquisti: non ve ne pentirete.

Con una grafica decisamente migliorata rispetto al suo predecessore, missioni più "vivibili" e un'ambientazione che non può fallire, il nuovo capolavoro della LucasArts vi mette ai comandi del caccia dell'Impero. Da più mesi sui nostri hard disk.

Quanto di più vicino alla realtà virtuale possiate reperire sul mercato. La Origin e la Looking Glass hanno prodotto un capolavoro cyberpunk, che vi consente di muovervi su una stazione spaziale in un gustoso mix di avventura e azione.

La conversione su Amiga del capolavoro di Roberta Williams non ha deluso le aspettative. I programmatori della Revolution si sono dati da fare e i risultati sono eccellenti, anche se in soli 32 colori. Se avete un Amiga e vi piacciono le avventure non lasciatevelo scappare.

Il più atteso sequel dell'anno continua la storia del primo titolo. Un successo annunciato che non ha deluso le attese di milioni di fan sparsi per tutto il mondo. Chi non avesse giocato il primo non commetta l'errore di perdersi anche il secondo. Sicuramente uno dei migliori giochi mai prodotti.

Ancora Microprose e ancora un gioco di alta qualità. Dovrete riuscire a fermare l'invasione aliena che ha preso di mira il nostro pianeta. Combattimenti tattici in grafica isometrica e un'ottima intelligenza artificiale ne fanno un "must" per gli amanti del wargame.

Il miglior wargame degli ultimi anni diventa ancora più grande, complesso e dettagliato. Con un'interfaccia completamente rinnovata e il più completo database presente sul mercato, il capolavoro della Three Sixty è un must per tutti gli ammiragli della scrivania.

SMAU '94

Dal 13 al 18 ottobre si è tenuta a Milano la 31a edizione dello SMAU, la più importante fiera dedicata all'informatica e alle telecomunicazioni che si tenga nel nostro paese. Impressioni sulla manifestazione con uno sguardo ai prodotti più interessanti.

Lo stand di K in tutto il splendore.

Uno dei sistemi di realtà virtuali semiartigianali. L'ingegno dimostrato è notevole. Sono stati utilizzati dei pezzi di materiale in commercio. Qui è in prova con *Doom*.

1) Una foto dello stand di K, durante una concitata fase di una battaglia in Deathmatch a *Doom*.
2) La 3DO Blaster in azione con *Road Rash*, come potete vedere è possibile giocare anche all'interno di una finestra.
3) Uno dei sistemi Project Elysium della IBM. Le sue capacità sono sorprendenti.
4) Un altro stand dedicato alla Realtà Virtuale.

Anche quest'anno lo SMAU ha fatto centro. Circa 240.000 visitatori sono accorsi durante i sei giorni della fiera, per ammirare gli ultimi ritrovati dedicati ai loro PC, Mac e Amiga e per provare di persona le meraviglie offerte dai sistemi di realtà virtuale. Naturalmente eravamo presenti anche noi, con uno stand che è sempre stato affollato da decine di lettori desiderosi di provare l'ebbrezza del gioco a *Doom* in rete, stimolati dai tornei che sono stati organizzati durante tutte le giornate della manifestazione.

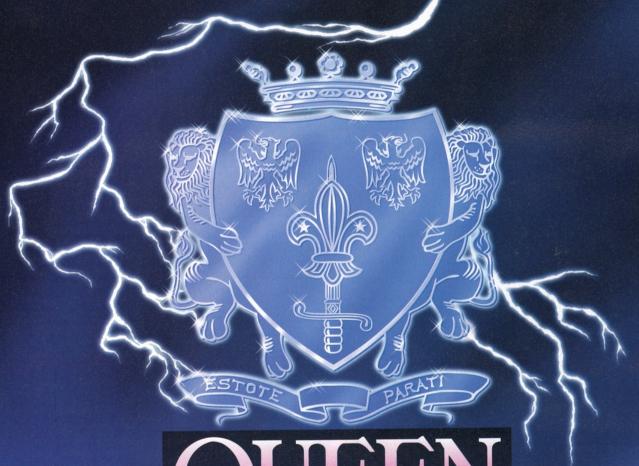
Presso gli stand dei rivenditori si è assistito a un vero e proprio proliferare di sistemi basati sul Pentium, con un considerevole livellamento dei prezzi verso il basso. Con i giochi che ci attendono la notizia non può che fare piacere e, del resto, già per apprezzare *Magic Carpet* in alta risoluzione: o Pentium o morte!

Notevole è stato il sistema di realtà virtuale immersiva presentato da IBM. Il nome è Project Elysium e si tratta di un kit completo per lo sviluppo di applicazioni VR, basato su comuni processori DX4, coadiuvati da processori dedicati alla grafica prodotti da Motorola. I risultati che abbiamo avuto modo di vedere erano decisamente convincenti, con una ricostruzione di una piramide egizia interamente in texture mapping che ha lasciato più di un visitatore a bocca aperta. Il prezzo al pubblico in Italia non è stato ancora stabilito, ma in America si parte dai 9.900 dollari per arrivare a 69.900 dollari per i sistemi più sofisticati. Contiamo di occuparci di questo prodotto non appena la IBM italiana sarà in grado di fornirci qualche notizia in più.

Sempre nell'ambito della realtà virtuale, naturalmente su un gradino più basso, sono stati interessanti alcuni prototipi realizzati con metodi semiartigianali. L'obiettivo, in questo caso, era il contenimento dei prezzi a ogni costo. I risultati lasciavano spesso dubbiosi, ma è comunque un segnale positivo che anche le aziende italiane si stiano muovendo in questa direzione.

Per i videogiocatori, in ogni caso, lo stand più interessante è stato senza dubbio quello della Creative Labs, che presentava, per la prima volta in Italia, la 3DO Blaster. Le reazioni del pubblico sono sembrate decisamente positive, con commenti del tipo: "Ma il PC questa grafica non l'ha mai avuta!". Il prezzo al pubblico sarà inizialmente molto alto (dovrebbe essere appena sotto il milione), particolare che ha stupito, considerando l'assenza del lettore CD-ROM nel kit proposto da Creative, ma un portavoce della società ci ha assicurato che tale prezzo è destinato a calare rapidamente nei primi mesi dell'anno prossimo. Il nostro consiglio, in questo caso, non può che essere di aspettare...ma se proprio non potete farne a meno, il 3DO su PC sarà un sogno realizzabile già per Natale.

Concludiamo segnalando la presenza di diversi rappresentanti di software house straniere agli stand Leader e CTO. Una chiara indicazione di come il nostro mercato cominci a non essere più considerato come secondario, aspettatevi molte più versioni completamente tradotte dei giochi più importanti, tutti sanno che si tratta di una delle strade più valide per allargare la fascia di utenza.

Andrea Minini Saldini

IL CYBERSP

Ormai se ne sente parlare a ogni angolo di strada. L'autostrada digitale dell'informazione, come è stata definita da Bill Clinton, bussa alle porte di ogni utente di computer, coinvolgendo, ovviamente, anche il mondo dei videogiochi. Cercando di avere un occhio di riguardo per le applicazioni ludiche, vediamo di scoprire cosa si nasconde nella miniera di Internet.

Da qualche mese a questa parte è diventato uno degli argomenti più "in" di cui parlare ed è quasi impossibile collegarsi a una BBS senza essere sommersi da messaggi che trattino le ultime novità apparse sulla Rete. Fino a qualche tempo fa le meraviglie del "villaggio globale" informatico erano fuori dalla portata dell'utente medio, gli unici che potevano accedervi con una certa comodità erano, infatti, gli studenti universitari che potevano utilizzare il server dell'ateneo. Ora la situazione è decisamente migliorata e una serie di banche dati ha deciso di offrire ai propri utenti l'accesso, più o meno completo, al mondo di Internet.

Diciamo più o meno completo perché Internet è ben lungi dall'essere un tutt'uno omogeneo, ed è in realtà composta da una serie di servizi ben differenziati. In questo articolo tenteremo di darvi una panoramica generale della situazione, visto che per trattare in dettaglio tutto ciò che riguarda Internet non basterebbe un numero intero, riservandoci di dedicare, in futuro, altro spazio agli argomenti che riterremo più interessanti.

Un po' di storia

Spesso, quando si sente parlare di Internet, la confusione maggiore riguarda proprio le origini della Rete. Chi la gestisce? Quando è nata? A queste domande è facile e difficile allo stesso tempo dare una risposta. Facile perché i concetti che stanno alla base di Internet sono alquanto elementari; difficile perché, proprio per la loro semplicità, appare impossibile un loro utilizzo in un ambito che coinvolge milioni e milioni di utenti.

La nascita di Internet si fa risalire al 1969, con la creazione da parte dell'esercito americano di una rete che collegava i tre principali centri di elaborazione dati. Ovviamente per collegare sistemi differenti fu necessario adottare un protocollo di trasferimento comune ed è proprio da

AZIO OGGI

questa base che si è partiti per creare le fondamenta di Internet, un network che conta più di tre milioni di sistemi collegati e che può vantare dai 30 ai 60 milioni di collegamenti giornalieri da parte di utenti di tutto il mondo.

Oggi, grazie ai massicci investimenti voluti da Al Gore per la Information Super Highway (la famosa autostrada elettronica dell'informazione), Internet sta diventando sempre più veloce e potente e, in futuro, dovrebbe essere in grado di trasferire immagini e suono in tempo reale sui terminale delle nostre case. Un sogno? Forse, ma potremmo vederlo realizzato entro i prossimi cinque anni.

I MAGNIFICI 4

Come premessa a qualsiasi tipo di descrizione di Internet è utile segnalare come la conoscenza della lingua inglese, almeno a livello elementare, sia praticamente indispensabile per apprezzare realmente le potenzialità della Rete. Passiamo ora a esaminare quali servizi ci offre un collegamento al Net e quali modalità utilizzare per approfittarne.

Le possibilità offerte a un utente di Internet sono quasi infinite, ma sono sostanzialmente quattro le azioni che si ripeteranno con più frequenza durante un collegamento alla Rete.

POSTA ELETTRONICA

È il servizio a cui è più facile avere accesso e probabilmente anche quello più popolare. Tramite posta elettronica (E-mail) è possibile scambiare messaggi con tutto il mondo.

Il concetto della posta elettronica è molto simile a quello della posta normale: nel momento stesso in cui ottenete un accesso a Internet vi viene fornito un indirizzo, e così avviene per tutti gli utenti del mondo. Di conseguenza, per inviare un messaggio a qualcuno è sufficiente conoscere il suo indirizzo, proprio come per una lettera.

I metodi per inviare la posta elettronica variano a seconda del modo in cui ci si collega alla Rete. Si va dallo spartano *mail* in ambiente UNIX per passare a *Pine* o *Elm*, sempre sotto lo stesso sistema operativo ma più user friendly, e arrivare infine a sistemi più simili a quelli utilizzati nelle BBS. L'operazione è comunque semplicissima e basteranno un paio di tentativi per capirne il funzionamento.

I vantaggi della posta elettronica sono molteplici. Innanzitutto la velocità: nel giro di un giorno potrete ricevere una risposta da qualsiasi parte del mondo. Poi vi è la convenienza: con una semplice telefonata urbana si può inviare un messaggio in Nuova Zelanda. Infine non va dimenticata la praticità, rispetto a una telefonata, di poter rispondere con calma e secondo le proprie esigenze.

USENET

Per molti utenti di Internet Usenet rappresenta la Rete stessa e, in effetti, ne è uno degli aspetti più interessanti e peculiari. Quando parliamo di Usenet, intendiamo in realtà le sue aree di discussione, dette newsgroup, in cui migliaia di persone ogni giorno scambiano le proprie opinioni sugli argomenti più disparati. Come nel caso della posta elettronica, anche per i newsgroup il metodo di accesso dipende da chi vi fornisce il servizio. In alcuni casi è previsto un metodo unico di consultazione, mentre in altri avete la possibilità di scegliere fra più sistemi. In ambiente UNIX i più vari e popolari sono *rn*, *nn* e *tin*.

Sulla Rete sono presenti newsgroup dedicati praticamente a ogni argomento vi possa venire in mente. Si va dalla musica alla cucina, dal cinema alla biologia, dall'astronomia alla fotografia, senza dimenticare, naturalmente, i videogiochi.

Per identificare un newsgroup è solitamente sufficiente esaminarne il nome. Facciamo un esempio: il

SMILEY

La comunicazione attraverso Internet è sicuramente velocissima e molto pratica, ma non è esente da svantaggi. Il più evidente è legato alle differenze culturali, religiose e sociali delle persone, che si vengono a trovare a stretto contatto nelle aree di discussione dedicate agli argomenti più diversi. È inevitabile che insorgano delle divergenze e spesso può essere difficile comunicare lo stato d'animo con il quale si sta affrontando una determinata discussione.
Uno dei metodi più comuni è di ricorrere a delle faccine, create con semplici caratteri ASCII, che comunicano lo stato emotivo di chi scrive. Chi è abituato a girare sulle BBS italiane le conosce già: in inglese vengono definite "smiley" e qui ve ne forniamo alcuni esempi, insieme al loro significato.

:-)	Sorriso	;-)	Occhiolino
:-O	Sorpresa	:-(	Dispiacere

TESTE CALDE

Uno dei guai più facili in cui ci si può ficcare girando su Internet è di infilarsi in una bella "flame war", in cui altri utenti cercheranno in modi non proprio educati di mettervi a tacere o di farvi cambiare idea. Questo accade solitamente all'interno dei newsgroup di Usenet, ma se li farete davvero arrabbiare, gli altri utenti potrebbero decidere di tempestarvi di posta privata in cui vi insultano o amenità simili. Per evitare un simile guaio conviene sempre rispettare le idee degli altri, leggere l'FAQ di un dato newsgroup e, in generale, non scendere mai in polemica inutilmente.

WORLD WIDE WEB & MOSAIC

L'ultimo grido sulla Rete è sicuramente costituito dalla World Wide Web e dal suo programma di consultazione *Mosaic*. Si tratta di un enorme documento in ipertesto, che spazia attraverso una vastissima gamma di argomenti. Sulla Web è possibile reperire informazioni testuali, corredate da estensioni multimediali (suoni, immagini e perfino filmati Quicktime). Lo strumento naturale per muoversi all'interno di tanta meraviglia è *Mosaic*, un programma freeware creato dal National Center for Supercomputing Applications, che grazie a un'interfaccia grafica "user-friendly" è riuscito a rendere semplice Internet. Tramite Mosaic è possibile collegarsi anche a server gopher e FTP, l'unico problema è dato dalla necessità di disporre di una connessione diretta o SLIP per poterlo utilizzare.

UN PO' DI SHOPPING

Se siete interessati a un nuovo tipo di vendita per corrispondenza, beh, Internet ha quello che fa per voi: la vendita per corrispondenza elettronica. Vi diamo solo due indirizzi a cui collegarvi tramite telnet per acquistare libri e CD: ovviamente è necessaria una carta di credito VISA o MasterCard per effettuare i pagamenti. Per acquistare libri collegatevi a *books.com*, mentre per comprare CD musicali potete collegarvi a *cdconnection.com*. Entrambi i servizi dispongono di un catalogo molto vasto (si parla di più di 100.000 titoli) e mettono a disposizione dell'utente un pratico database in cui cercare ciò che si desidera acquistare. I tempi richiesti per la spedizione (entrambi i servizi sono negli Stati Uniti) sono di circa due settimane.

UN TIPO DALLA RISPOSTA PRONTA

Uno degli aspetti migliori di Internet è che, per molti versi, la Rete si spiega da sola. Una buona parte di newsgroup dispongono di un file di FAQ (Frequently Asked Questions, domande poste di frequente) nel quale è facile trovare le risposte che cerchiamo. Per avere una panoramica generale di ciò che potrete trovare collegatevi in FTP a **rtfm.mit.edu**, nella directory */pub/usenet/news.answers* troverete un numero spropositato di FAQ diversi e il file *index* che ve ne fornisce una lista.

newsgroup **rec.music.dylan** è un'area di discussione dedicata a Bob Dylan e alle sue canzoni. Non dimenticate che Internet non pone limiti alla lunghezza dei nomi per i file, di conseguenza chi crea i newsgroup non ha molti problemi nel creare un nome che sia facilmente comprensibile.

La maggior parte dei newsgroup non è gestita da nessuno: ognuno è libero di esprimere la propria opinione senza alcuna restrizione. In alcuni casi, invece, è presente un moderatore, che si preoccupa di mantenere gli argomenti di discussione all'interno di binari da lui stabiliti in partenza.

È buona norma, prima di esprimere le proprie opinioni, "ascoltare" per un po' quello che gli altri utenti hanno da dire, anche per capire di cosa è opportuno discutere in un dato newsgroup. Pensate di entrare in un nuovo gruppo di amici, con i quali è necessario un periodo di assestamento per poter andare d'accordo.

Non dimenticate, poi, di condensare i "quote" (citazioni) dei messaggi precedenti: può essere utile un breve riassunto di quanto scritto in precedenza da altri utenti, ma rileggere decine di volte lo stesso messaggio non fa piacere a nessuno ed è solo una perdita di tempo.

Come abbiamo già detto Internet non ha regole e non è sottoposta ad alcun tipo di censura, fate attenzione, perciò: potreste imbattervi in argomenti a voi sgraditi (di natura religiosa, politica o sessuale, per esempio) ma non servirà a molto protestare, se non ad attirarvi le antipatie di chi, invece, apprezza il newsgroup in questione (vedi Box "Teste Calde"). La cosa migliore da fare è semplicemente ignorare ciò che non vi piace, questo è il prezzo da pagare per il quieto vivere su Internet.

TELNET

Con *telnet* si comincia a entrare nel cuore della Rete. Questo programma non è altro che un emulatore di terminale, che ci consente di operare su un altro computer per consultarne il materiale e fare uso delle sue applicazioni.

Le possibilità a nostra disposizione crescono così a dismisura. Il vostro fornitore di servizi non vi dà accesso a *Gopher*? Poco male, basterà collegarsi a un altro sito per utilizzare il programma, presente su un hard disk che potrebbe essere a migliaia di chilometri da casa vostra.

Telnet è anche un modo per avere accesso a servizi messi in vendita da un considerevole numero (tra l'altro in costante crescita) di società. Molti esempi li trovate in queste pagine, altri li potrete trovare andando a zonzo per la rete e consultando i newsgroup di vostro interesse.

Cosa è possibile trovare? Di tutto, dalle ultime previsioni del tempo per tutte le regioni del mondo all'ora esatta secondo gli orologi atomici di alcuni istituti di ricerca, dal testo integrale di centinaia di libri, ormai non più coperti da copyright, alle ultime notizie diffuse dalla NASA.

Per connettersi a un determinato sito è sufficiente conoscerne il nome; generalmente al momento del collegamento vi verrà presentato un menù dal quale operare le scelte a vostra disposizione. Anche in questo caso la modalità di utilizzo dipende da chi vi fornisce il servizio di collegamento a Internet, ma in ogni caso l'unica cosa di cui avrete bisogno è il nome completo del sito. Ricordate che su Internet (e questo vale in tutte le occasioni) le maiuscole e le minuscole contano, perciò *spacemet.phast.umass.edu* e *Spacemet.phast.umass.edu* sono due indirizzi diversi e solo il primo verrà accettato come valido.

FPT

Uno dei concetti a cui è difficile abituarsi all'inizio, soprattutto se si è abituati a collegarsi sulle normali BBS, è la differenza che passa fra Telnet e FTP. Una volta che siete collegati con Telnet potete esaminare il contenuto di qualsiasi sito, ma se volete scaricare una copia di un qualsiasi file, dovrete per forza ricorrere a FTP (File Transfer Protocol). D'altro canto con FTP non è possibile esaminare al momento i file di testo, ma è necessario scaricarli sul proprio hard disk, pratica evitabile con Telnet.

Nonostante i suoi limiti, FTP mette a disposizione dell'utente una quantità di dati superiore a quella di qualsiasi banca dati: gigabyte e gigabyte sono a vostra disposizione e possono essere scaricati senza alcuna spesa.

L'unico problema che si incontra quando si ha a che fare con una simile mole di dati è trovare ciò che si cerca. Anche in questo caso è spesso la Rete stessa a venire in soccorso degli utenti, con messaggi nei newsgroup che indirizzano verso il materiale più interessante.

Come per Telnet è sufficiente

conoscere il nome di un dato sito per potersi collegare, solitamente digitando *ftp nome.del.sito*. Il terminale chiederà il vostro nome, inserite *Anonymous* (da qui la definizione “anonymous FTP”), e per password utilizzate il vostro indirizzo di E-Mail. A questo punto, però, occorre specificare che una volta entrati in FTP si avrà a che fare con Unix, un sistema operativo abbastanza simile all’MS-DOS, che presenta però alcune differenze a cui si deve prestare attenzione. Innanzitutto, come già detto, le maiuscole e le minuscole vengono interpretate dal sistema come due caratteri diversi, poi nello scrivere il percorso di una directory non bisogna usare il “backslash” (\) ma lo “slash” (/) e, infine, per risalire di una directory è necessario digitare *cd ..* facendo bene attenzione a lasciare lo spazio prima dei due punti.

I comandi per scaricare i file sono due: *get* e *mget*. Con il primo scaricherete un file singolo, mentre con il secondo sarà possibile utilizzare delle wildcard per scaricare tutti i file di un determinato tipo, per esempio con *mget *.txt* scaricherete tutti i file di testo presenti nella directory. In caso dobbiate scaricare programmi o file compressi, ricordate di dare il comando *bin* in precedenza: serve per scaricare file in formato binario, in quanto in modalità ASCII non potreste più utilizzare nulla. Per avere una lista del contenuto della directory potrete utilizzare i comandi *ls* e *dir*, con risultati pressoché identici. Ricordate, inoltre, che file con estensione *.z* sono compressi in un formato UNIX, ma che è quasi sempre possibile scaricarli in forma non compressa omettendo l’estensione stessa.

In quasi tutti i siti FTP ogni directory dispone di un file di indice, che è possibile scaricare per esaminare il

UN PO' DI NOMI

Un breve elenco di fornitori di servizi con i numeri necessari per contattarli.

Agorà	**06-6991742**
MC-Link	**06-418921**
Infosquare	**02-66015551**
Galactica	**29006150**
Apple Link	**02-273261**
i.Net	**02/26162258**
Italia On Line	**02-48201110**

GOPHER

Nel tentativo di facilitare il compito di chi doveva consultare un gran numero di dati, è stato creato un programma di consultazione per “scavare” nei meandri di Internet (gopher, in inglese, sta a indicare una specie di talpa delle praterie). Il bello di *Gopher* sta nella possibilità di muoversi attraverso la rete semplicemente utilizzando le frecce cursore ed effettuando delle scelte in ipertesto. Con un collegamento SLIP o diretto è possibile leggere il contenuto delle directory e scaricare direttamente i file su hard disk, con un notevole risparmio di tempo. Altri servizi messi a disposizione da *Gopher* sono, per esempio, la consultazione on-line di libri o testi vari, ovviamente disponibili su una quantità di argomenti disarmante.
Per accedere a *Gopher* è sufficiente collegarsi tramite *telnet* a uno dei molti siti che lo mettono a disposizione. Provate, per esempio, su **ux1.cso.uiuc.edu** o **gopher.ebone.net** e usate come login la parola *gopher*.

contenuto della directory, con una breve descrizione per ciascun file. Consigliamo di utilizzare questa possibilità, onde evitare download inutili e perdite di tempo. La velocità di scaricamento di un file dipende dal carico della rete e dal tipo di collegamento di cui dispone il vostro fornitore di servizi, ma nei casi migliori può superare i 6 Kilobyte al secondo.

Un ultimo avvertimento: se avete intenzione di scaricare un gran numero di file dalla Rete, vi converrebbe munirvi di un buon programma anti-virus, in quanto raramente i file vengono controllati da chi gestisce i terminali.

Per collegarsi?

Ora che abbiamo dato un'occhiata alle principali possibilità offerte all'utente da Internet, probabilmente molti di voi si domanderanno come sia possibile accedere a tanta meraviglia. La risposta è abbastanza semplice: esistono tre modi diversi di accedere alla Rete e li elencheremo partendo da quello meno costoso e più comune.

Per chi non sia ancora collegato con Internet, il sistema più comodo e conveniente per diventarne un utente a tutti gli effetti è quello di abbonarsi a un fornitore di servizi on-line che gli consenta di utilizzare il proprio collegamento attraverso la linea telefonica. I prezzi, in questo caso, sono alla portata di tutti e il servizio offerto pone l'utente in una condizione che, se non ottimale, gli consente comunque di apprezzare tutte le pos-

NON MANGA NULLA

Per gli appassionati di fumetti e film di animazione giapponesi Internet ha diverse sorprese in serbo. Innanzitutto vi sono diverse aree di discussione su Usenet che si occupano dei vari aspetti di questo mondo. Si parte con *rec.arts.anime*, che si occupa solo dei prodotti di animazione, per passare a *rec.arts.manga* che focalizza la sua attenzione sui fumetti e arrivare a *rec.arts.anime.marketplace*, dove utenti di tutto il mondo comprano, vendono e scambiano materiale raro o comunque di grande interesse.
Non è finita, comunque, perché nel sito FTP ftp.tcp.com potrete trovare ogni sorta di meraviglia nella directory /pub/anime. Ci sono immagini tratte da cartoni animati e fumetti, trame in inglese di episodi non ancora tradotti, digitalizzazioni di sigle originali e altre curiosità che non mancheranno di interessare il vero appassionato.

MUSICA PER LE TUE ORECCHIE!

Per chiunque faccia della musica di qualsiasi genere il proprio hobby, Internet è una vera e propria bomba. Ci sono aree di discussione su tutti i cantanti e i gruppi più famosi, siti da cui prelevare testi delle canzoni e recensioni dei dischi, altri da cui è possibile scaricare centinaia di file MIDI di musica classica e moderna e altri ancora che contengono gli spartiti per centinaia di composizioni diverse. Di seguito elenchiamo alcune dei siti e dei newsgroup più interessanti.

rec.music.classical	Newsgroup sulla musica classica
rec.music.marketplace	Newsgroup di mercatino dell'usato
alt.music.queen	Newsgroup dedicato alla popolare rock band
alt.music.nirvana	Newsgroup dedicato ai Nirvana
alt.music.peter-gabriel	Newsgroup dedicato al cantante omonimo
rec.music.tori-amos	Newsgroup con discussioni sulla "Cornflake girl"
alt.music.prince	Newsgroup dedicato a Prince
alt.rap	Newsgroup dedicato alla musica rap
alt.rock-n-roll	Newsgroup dedicato al...
alt.rock-n-roll.metal.metallica	Newsgroup dedicato al gruppo heavy metal
cs.uwp.edu	Sito FTP con testi, recensioni e discografie complete
ftp.cs.ruu.nl	Sito FTP con file midi nella directory */pub/MID*

sibilità di Internet. Esistono però delle limitazioni: prima di tutto, non sarete direttamente connessi alla Rete, bensì a un terminale connesso; cosa significa? Significa, per esempio, che per prelevare un file in FTP dovrete prima scaricarlo sull'hard disk del terminale e poi, tramite il vostro modem, trasferirlo sul computer di casa vostra. Inoltre, e con il passare del tempo questa limitazione si farà sentire sempre più, vi sarà impossibile accedere a quei servizi che richiedono un collegamento diretto con la Rete (primo fra tutti *Mosaic*).

Nella scelta del fornitore di servizi valutate attentamente alcuni fattori: quanto tempo potrete collegarvi ogni giorno, se esiste un limite ai file che potete scaricare quotidianamente, se vi viene fornito tutto il parco di servizi di Internet o se alcuni non sono disponibili e, ultima ma non ultima, la velocità di connessione del terminale a Internet.

Il passo successivo rimane alla portata di qualsiasi utente di personal computer, in quanto non è che un "upgrade", rispetto alla metodologia di connessione appena illustrata. Parliamo di collegamento con software SLIP o PPP. Questi programmi (che vi verranno forniti da chi vi vende il servizio) consentono al vostro modem di dialogare con la Rete come se il vostro computer vi fosse collegato fisicamente (e in un certo senso lo è, attraverso i cavi telefonici). Per utilizzare questo tipo di connessione il prezzo da pagare sale parecchio, ma i vantaggi possono convincere l'utente "serio", che intende cioè utilizzare Internet al meglio. La possibilità di utilizzare *Mosaic* (vedi box) e di scaricare direttamente i file in FTP non è da sottovalutare e, comunque, saranno sempre di più i servizi a richiedere questo tipo di collegamento.

La terza opzione, che è anche la meno praticabile, richiede un collegamento fisico con Internet, tramite un cavo dedicato (ne esistono di diversi tipi, a seconda della velocità). Il problema, in questo caso, è dato dai costi, che ne consigliano l'utilizzo solo ad imprese che abbiano una effettiva necessità in questo campo. Esiste, però, una categoria di persone che potrà avere a che fare abbastanza di sovente con questo tipo di connessione: parliamo degli studenti universitari, che possono sfruttare i terminali del proprio ateneo per accedere a Internet. Questo tipo di connessione è la migliore, la più veloce e più affidabile ma, per il momento, pensare di utilizzarla per il PC o l'Amiga di casa nostra è decisamente troppo costoso.

Speriamo con questa veloce panoramica di avervi dato un'idea delle potenzialità di Internet. Di cose da dire ce ne sarebbero ancora moltissime, e non è detto che non torneremo a parlarne fra breve su queste pagine. Per il momento vi invitiamo a provare a collegarvi, potreste restare stupiti dalla quantità e qualità di materiale che vi siete persi sino ad ora. Inoltre, non va dimenticato come la Rete ci dia la possibilità di avere un contatto quotidiano con persone appartenenti a culture diversissime dalla nostra, un'esperienza che può aiutare a sentirsi un po' di più "cittadini del mondo".

Andrea Minini Saldini

UPGRADE, PATCH E COTILLONS

Il variopinto mondo dei videogiochi è presente in massa su Internet, con demo, upgrade, soluzioni e tutto quello che può interessare un videogiocatore professionista.
L'iniziativa più interessante è probabilmente quella di Game Bytes, una vera e propria rivista elettronica che potrete reperire, tramite FTP, su **ftp.uml.edu** nella directory */msdos/Games/Game_Bytes*.
Un'altra idea interessante è la Top 100 dei giochi per PC, reperibile nel newsgroup comp.sys.ibm.pc.games.announce: qui potrete trovare una classifica dei giochi più giocati dagli utenti di Internet, anche se risulta abbastanza evidente la preponderanza dei voti americani durante la sua stilazione.
Poi, ovviamente, esistono una miriade di siti FTP, dai quali prelevare mega e mega di materiale sempre aggiornato. Di seguito vi forniamo un elenco di quelli più importanti.

SITO	DIRECTORY	MATERIALE
wuarchive.wustl.edu	/pub/msdos_uploads/games	Demo, patch, gabole e cheat mode
ftp.iup.edu	/flight-sim	Scenari e materiale aggiuntivo per Flight Simulator
onion.rain.com	/pub/falcon3	File di upgrade e utility per *Falcon 3*
nic.funet.fi	/pub/msdos/games/patches	Patch per vari giochi PC
ftp.uml.edu	/msdos/Games	Sito molto ricco con demo, patch e cheat

IL DESTINO È QUEL CHE È

Ogni videogiocatore che si rispetti ha passato una buona parte delle sue ore, durante l'ultimo anno, a sterminare i mostri che i geniacci della id Software hanno inserito nel loro capolavoro, *Doom*. Chi frequenta Internet sa bene che la Rete è una vera e propria miniera di moduli aggiuntivi per questo gioco, in grado di aggiungere nuovi livelli e cambiare grafica e sonoro.
Il sito FTP ufficiale di *Doom* è **infant2.sphs.indiana.edu**, nella directory */pub/doom*. Consigliamo, però di collegarsi ad alcuni siti "mirror", visto che, per ovvie ragioni, il sito principale è sempre occupato da moltissimi utenti. Provate su **ftp.cdrom.com** oppure su **ftp.luth.se**, sempre nella directory */pub/doom*.

STASERA SI PARLA DI...GIOCHI

Le aree di discussione dedicate al mondo dei videogiochi si sprecano su Usenet. Per non farvi perdere delle ore nella ricerca del newsgroup che vi interessa, vi forniamo un elenco di quelli più interessanti.

comp.sys.amiga.games	Area dedicata ai giochi per Amiga
comp.sys.ibm.pc.games.action	Area dedicata ai giochi d'azione per PC
comp.sys.ibm.pc.games.adventure	Area dedicata alle avventure per PC
comp.sys.ibm.pc.games.flight-sim	Area dedicata ai simulatori di volo per PC
comp.sys.ibm.pc.games.rpg	Area dedicata ai GdR per PC
comp.sys.ibm.pc.games.strategic	Area dedicata ai giochi di strategia per PC
comp.sys.mac.games	Area dedicata ai giochi per Macintosh
alt.fan.doom	Area interamente dedicata a *Doom*

Brain

Distribuzione videogames • 00193 Roma • Via Tib

cavalca

del f

wave

llo 13 • Tel 06-6869598 (4 r.a.) • Fax 06-6869705

a l'onda

uturo

Photo: Don Carrol/The Image Bank

ANTEPRIME

SIMULAZIONE MASSIMA

Una foresta pluviale, un grattacielo e una ridente cittadina americana. Che cosa hanno in comune queste tre cose? Semplice, sono i soggetti delle altrettante simulazioni a cui sta lavorando l'instancabile Maxis.

Ottocentoventinove. Se si fa la media tra tutti i voti che si è aggiudicata la Maxis dal giorno in cui uscì la recensione di *Sim City* per Amiga sul decimo numero di K, si ottiene questo bel risultato di cui alla software house possono andare certamente fieri. Niente male, proprio niente male. Se poi non contiamo il tonfo di *Wrath of the Gods* (non si meritò più di un misero 510), la media sale decisamente.

Ha simulato di tutto, dalla città alla fattoria, dall'evoluzione della specie animale alla vita delle formiche. Ogni volta che un suo titolo esce ci improvvisiamo tutti scienziati, sindaci, statistici e ferrovieri... e ogni volta è come la prima volta, non ci si stanca mai. Ora la Maxis ha in cantiere tre progetti: *Sim Town*, *Sim Tower* e *Sim Rain Forest*.

Come nella maggior parte dei giochi della serie Sim, in *Sim Tower* bisognerà affrontare le calamità naturali che si riveleranno molto pericolose, soprattutto le scosse sismiche. Come se non bastasse, alle disgrazie naturali si aggiungono problemi "tipici" che affliggono i grattacieli di mezzo mondo: appartamenti infestati da scarafaggi, gorilla giganti che si improvvisano free-climber, terroristi che occupano gli uffici e attentati dinamitardi nella metropolitana sottostante.
***Sotto*, della programmazione di *Sim Rain Forest* si occupano i ragazzi della Intelligent Games, un gruppo di sviluppo inglese.**

Primo titolo di una serie creata appositamente per un pubblico giovane, ma non per questo inadatta ai giocatori più "vecchi", *Sim Town* è una sorta di *Sim City 2000* semplificato, molto più immediato e giocabile ma altrettanto divertente. La grafica assomiglia per certi versi quella del bellissimo *Theme Park* della Bullfrog ed è arricchita da numerose animazioni che rendono il giocatore più partecipe rispetto a quanto poteva fare la grafica più "seriosa" di *Sim City*. Il pratico menu a icone, che chiunque abbia già avuto l'occasione di apprezzare uno qualsiasi dei titoli della Maxis troverà familiare, rende il gioco immediato e facile da usare fin dalla prima partita; con un semplice click del mouse potrete piazzare costruzioni, strade, alberi, piste ciclabili e via di seguito, mentre tramite dei sotto-menu è possibile tenere d'occhio l'andamento della situazione. A differenza del più complesso *Sim City 2000*, in *Sim Town* non dovrete perdervi tra bilanci finanziari e misteri dell'economia, perché il programma affronta la questione in maniera più semplice: se per esempio costruite una nuova casa, dovrete compensare il maggiore fabbisogno d'acqua tagliando degli alberi. È tutta questione di equilibrio.

Il gioco è molto completo e permette di curare tutto nel minimo particolare con la massima facilità, costruire veri e propri com-

Sim Rain Forest è molto completo sotto ogni punto di vista: ci sono persino delle dettagliate schede informative su flora e fauna. Non abbiate paura, però, perché i programmatori hanno promesso che non sarà troppo complesso come fu *Sim Life* a suo tempo.

plessi architettonici sarà facile come piantare un alberello in giardino. Ci saranno villette, negozi, stazioni, municipi, cinema, teatri, ristoranti, sale da biliardo e un sacco di altre costruzioni, mentre gli abitanti si comporteranno come persone vere andando a fare shopping o a lavorare. Dovrete prestare molta attenzione ai desideri dei vostri cittadini, perché soddisfando le loro necessità guadagnerete la loro fiducia: ad esempio, costruendo un parco giochi in un quartiere abitato da molti bambini, farete felici i loro genitori costretti ad accompagnarli in altre parti della città. Allo stesso modo, se un cittadino trovasse un Pizza Hut a pochi passi da casa sarebbe molto contento.

In *Sim Town*, inoltre, ci sono diversi particolari molto carini, come le animazioni abbinate agli elementi della città; se per esempio cliccate col mouse sul castello, vedrete spuntare da una finestra la principessa, mentre il ponte levatoio si solleverà e i pesci che si trovano nel fossato circostante salteranno fuori dall'acqua. Nello zoo, invece, ogni animale reagirà in maniera differente: si tratta di particolari apparentemente insignificanti che aggiungono profondità al gioco.

Per chi preferisce un titolo più in riga con i precedenti giochi della Maxis, c'è

Qui sotto, essendo indirizzato a un pubblico prevalentemente giovane, *Sim Town* è arricchito da animazioni che lo privano della veste "seriosa" tipica delle simulazioni della Maxis. *In basso*, in *Sim Tower* è possibile attuare tutte le scelte tramite un comodo menu a icone, marchio inconfondibile dei prodotti Maxis.

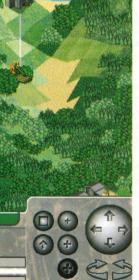
IL GIOCO TOTALE

Tra gli ambiziosi progetti della Maxis c'è un simulatore universale in cui sarà possibile simulare in ogni aspetto di una città. Non si tratta di *Sim City 2000* con qualche opzione in più, ma di un enorme e complesso programma formato da moduli indipendenti. Pensate di costruire una città partendo da un piccolo centro abitato utilizzando dapprima *Sim Town* e, una volta raggiunto uno sviluppo adeguato, continuare con *Sim City* e *Sim Tower*. In periferia ci potrebbe essere un impianto sportivo con tanto di campo da golf e, acquistando un ipotetico modulo *Sim Golf*, si potrebbe giocare nei campi appena disegnati, oppure sorvolare la città con *Sim Flight* o, ancora, correre per le sue strade con *Sim Racer*. Non si tratta di idee campate per aria, ma di un progetto concreto a cui stanno lavorando alla Maxis e che potrebbe vedere la luce tra un paio di anni; per adesso il problema principale sta nel trovare un engine abbastanza potente che riesca a garantire la compatibilità tra i moduli e che al tempo stesso funzioni egregiamente in ogni contesto, da quello simulativo puro alla *Sim City* a quello più arcade di un futuro *Sim Flight* tridimensionale. Non ci resta che aspettare fiduciosi.

MEGLIO DELLA REALTÀ

Ogni titolo un successo. Le simulazioni della Maxis hanno affascinato un sacco di persone e molto probabilmente faranno lo stesso anche *Sim Town, Sim Tower* e *Sim Rain Forest.* Se vi siete persi le recensioni dei giochi precedenti, potete trovare qui sotto il numero di K su cui sono uscite e i voti che si sono meritati.

SIM CITY	K10	Voto: 945
SIM EARTH	K28	Voto: 950
SIM ANT	K38	Voto: 777
A-TRAIN	K41	Voto: 940
SIM LIFE	K44	Voto: 935
SIM FARM	K55	Voto: 705
SIM CITY 2000	K57	Voto: 955
UNNATURAL SELECTION	K57	Voto: 752
WRATH OF THE GODS	K62	Voto: 510

In *Sim Rain Forest* la mappa tridimensionale serve per studiare un'area limitata, mentre è possibile tenere d'occhio tutto il campo di gioco con la pianta globale. Consultando un apposito taccuino, si possono ricevere informazioni sulla situazione della foresta o su una particolare specie animale, operazione che può dare delle idee su come risolvere dei problemi.

Sim Tower, in cui bisognerà amministrare un grattacielo con tanto di appartamenti, negozi e sezioni sotterranee. Il giocatore prende il controllo del grattacielo fin dall'inizio dei lavori di costruzione: prima deve spianare il terreno su cui verrà eretto e scegliere i materiali con cui fare le fondamenta. È molto importante trovare un giusto compromesso tra soldi spesi e qualità dei lavori, perché una volta costruiti una ventina di piani vi potreste accorgere di aver sbagliato a risparmiare sulle fondamenta, oppure viceversa potreste non avere abbastanza soldi per continuare i lavori, avendo usato materiali troppo costosi per la base. Oltre alla costruzione di nuovi appartamenti dovrete controllare anche quelli già affittati, scegliendo quanto far pagare agli inquilini e come reinvestire gli introiti, magari ampliando i servizi al pubblico oppure mantenendo quelli preesistenti in buono stato, cosa molto importante. Se infatti si dovesse guastare un ascensore e non doveste avere i soldi necessari per ripararlo subito, i condomini si potrebbero stancare di dovere fare una lunga coda per usare quello di servizio.

Scopo del gioco, sviluppato da una software house giapponese, tale Handbook, è migliorare costantemente il grattacielo fino a guadagnare le sette stelle che contraddistinguono gli impianti di classe. È di vitale importanza tenere conto dell'umore della gente che ci vive, perché anche avendo tutte le attrezzature di questo mondo, dai negozi alle banche, dai parcheggi ai cinema, se l'affitto è troppo alto o la manutenzione scarsa, gli inquilini se ne andranno. Se, viceversa, l'affitto dovesse essere troppo basso, i soldi non basterebbero per far fronte ai lavori di ristrutturazione e di ampliamento, quindi fallireste in poco tempo.

Il terzo titolo della Maxis, *Sim Rain Forest*, riprende il tema protagonista di *Sim Earth* e *Unnatural Selection*: la natura. I lavori sono iniziati due anni fa e se ne sta occupando la Intelligent Games. Si può giocare in due modi: costruendo il proprio paradiso terrestre dove natura e opere umane convivono in pieno equilibrio, oppure contro degli avversari computerizzati che cercheranno di distruggere, senza pensarci due volte, tutto quello che è stato creato nel pieno rispetto della natura. Il giocatore impartirà ordini particolari a degli agenti specializzati (ognuno con il proprio compito) che si recheranno nella zona prescelta ed eseguiranno i comandi a seconda delle loro possibilità. Uno dei primi compiti consisterà nel ripulire una zona della foresta, dove in un futuro sorgerà un albergo in grado di accogliere i visitatori che verranno ad ammirare il parco. Una volta aperto il centro di accoglienza, sarà opportuno assegnare degli agenti alle zone di interesse pubblico in modo da scoraggiare i soliti turisti che lasciano in giro rifiuti e che deturpano il paesaggio.

Il gioco si risolve nella continua ricerca di soluzioni a problemi ambientali, il più delle volte evitabili con un programma di prevenzione ben studiato. Siccome sarà difficile disporre di un elevato numero di agenti da destinare alla prevenzione (si comincia con pochi uomini che con il procedere del gioco aumentano), bisognerà scegliere quali zone hanno priorità rispetto alle altre. Lo stesso discorso vale per i fondi economici e per le risorse disponibili.

Se siete degli ambientalisti nati e passate i lunedì di ogni settimana a ripulire i boschi dai rifiuti lasciati dai gitanti della domenica, allora *Sim Rain Forest* potrebbe fare per voi. Se invece siete degli industriali senza cuore che si divertono a riempire i fiumi di schiume incolori e acidi corrosivi, allora *Sim Rain Forest* potrebbe piacere anche a voi. Sì, perché nelle intenzioni dei programmatori c'è un simulatore di foresta pluviale realistico al massimo, quindi non è necessario che vi improvvisiate difensori della natura: potete anche tagliare tutti gli alberi e inquinare i corsi d'acqua, ma non aspettatevi di vedere la vostra foto sulla copertina di Airone. La Maxis conta di terminare *Sim Town* e *Sim Tower* per gennaio/febbraio, mentre di *Sim Rain Forest* al momento non si sa niente di certo, anche se è probabile che venga pubblicato anch'esso nei primi mesi del '95. Le prime versioni a uscire saranno quelle per PC e MAC (a parte *Sim Rain Forest* che sarà disponibile solo per PC CD-ROM), sia su dischetti che su CD, mentre non è difficile credere che prima o poi seguiranno quelle per A1200, così come è successo con *Sim City 2000*.

Derek Dela Fuente

Per personalizzare *Sim Town* è possibile cambiare il nome di ogni singolo abitante del centro urbano, decidere come vestirlo scegliendo tra i diversi abiti disponibili, assegnargli una frase ricorrente con la quale identificarlo e scegliere le sue preferenze a livello di alimentazione, sport, passatempo, ecc. Particolari apparentemente insignificanti come questo e il look "infantile" delle finestre dimostrano che la Maxis ha voluto puntare sul pubblico giovanile. Se questo episodio dovesse avere successo, la casa potrebbe creare una serie di simulazioni dedicata ai più piccoli.

in breve...

Per gli amanti dei rompicapi è in arrivo il nuovo capitolo della fortunata saga di *Lemmings*. Inoltre, entro dicembre usciranno un wargame decisamente apocalittico della Mindascape e due frenetici giochi di corse, il violento *Cars... Rapid Fire* e il più sportivo *Powerslide*.

All New World of Lemmings

Psygnosis

La Psygnosis ha recentemente annunciato l'uscita di un nuovo capitolo delle avventure dei roditori più simpatici del mondo dei videogiochi.
Dopo *Lemmings* e *Lemmings 2* (oltre ai vari expansion disk come *Oh, no! More Lemmings* e *Christmas Lemmings*), ora è il turno di *All New World of Lemmings*, un rompicapo praticamente identico nel concept ai due predecessori, con alcune caratteristiche del primo e altre del secondo, ma anche con particolarità tutte sue che si annunciano come interessanti e molto divertenti.
I Lemmings presenti in questo nuovo capitolo sono i "classic" (quelli del primo gioco), gli egiziani e gli "shadow-lemmings" una specie di lemming "ninja" molto agili.
Gli sprite sono più grossi e più dettagliati e i livelli sono stati realizzati in modo da offrire una sfida sia per chi gioca per la prima volta a *Lemmings*, sia per chi è già un veterano dei rompicapo.
Le azioni che i Lemmings possono intraprendere sono molto inferiori rispetto a quelle di *Lemmings 2*, e sullo schermo ci sono delle icone che, una volta raccolte, possono fungere da "bonus" con azioni particolari a tempo da usare su oggetti o in un determinato punto del livello. Inoltre, per la prima volta nella storia dei Lemmings, ci sono nemici da affrontare e piccoli roditori capelluti tenuti prigionieri in gabbie, che dovrete riuscire a liberare per terminare il livello.
Il gioco, disponibile fra poco, è previsto in versione PC (sono richiesti 4 Mb di RAM e circa 10 Mb di hard disk, oltre che una scheda VGA), in versione CD-ROM, Amiga 500, Amiga 1200 e 3DO.

Ticonderoga

Mindscape

Il Ticonderoga è un incrociatore militare della Marina degli Stati Uniti, l'ammiraglia di una forza d'assalto che include navi, sottomarini e aerei. Non si tratta del solito gioco di strategia militare e di scontri bellici marini, ma di un gioco di ruolo in visuale soggettiva molto differente da quello che vi potrete aspettare.
Tutti gli elementi di un GdR militare sono presenti: interazione con personaggi non giocanti all'interno delle missioni, missioni progressive (il risultato della missione precedente determina gli avvenimenti successivi), interazione con i subordinati per dare ordini di ogni tipo, avanzamento di grado e promozioni, con medaglie e ancora maggiori responsabilità e, naturalmente, briefing e debriefing per ogni missione.
Il gioco, che verrà prodotto in versione CD-ROM, include missioni, scenari e ambientazioni particolarmente realistiche, musiche eccezionali e grafica notevole in Super VGA. Dovrebbe essere disponibile per PC CD-ROM entro dicembre.

Cars... Rapid Fire

GTE

Questo gioco, per la gioia di chi non ama le lunghe installazioni, testerà automaticamente il vostro sistema, con tanto di scheda sonora e video. Una volta installato il gioco, potrete mettervi al volante di una macchina futuristica e affrontare la bellezza di ventiquattro livelli di iperviolenza nelle strade delle megalopoli del futuro, tra ragni meccanici, robot assassini e altri scriteriati piloti come voi.
All'inizio dovrete scegliere tra quattro veicoli, ognuno con caratteristiche diverse e particolari. Viaggerete in un mondo 3D ricostruito con molto realismo e dovrete fare attenzione a edifici, pali della luce, alberi... Ma la cosa divertente è che non si tratta di un semplice sparatutto su ruote, in cui dovete semplicemente avanzare e colpire tutto ciò che si muove, ma di un vero e proprio simulatore di guida con missioni da portare a termine e obiettivi da raggiungere. Vi muoverete nel West americano, in città industriali, su basi lunari e dentro caverne... Per certi versi ricorda un po' *Quarantine*, e potrebbe non essere male: speriamo che mantenga la stessa profondità...
Cars sarà disponibile fra poco per PC CD-ROM.

Powerslide

Elite

Si tratta di uno dei pochi giochi della Elite a essere stato sviluppato al di fuori della software house, da quelli della Maelstrom. Si tratta di un simulatore di guida particolarmente realistico, capace di tener conto di molti fattori durante la corsa, come il numero di ruote che sta toccando per terra in un determinato momento, il tipo di macchina (se è una 4X4 o meno), i principi dell'aerodinamicità, ecc.
Ci sono sei tipi diversi di automezzi (la più conosciuta è la Escort Cosworth) e sette tipi di tracciati con diversi terreni e difficoltà crescente, tutti più o meno lunghi cinque miglia. Il giocatore sarà in grado di guidare in qualunque punto del territorio della pista, senza limitazioni di alcun tipo (potrà andare contro mano o al di fuori della striscia d'asfalto). Inoltre il programma presenta condizioni atmosferiche variabili con incredibile realismo. Il display con i comandi mostrerà tutti gli accessori di un buon simulatore di guida, ma non ci sarà alcun indicatore di danno (basterà guardare il texture mapping della macchina stessa, che cambia man mano che il mezzo si danneggia).
Il gioco dovrebbe essere disponibile tra poco in versione PC e 3DO.

LA GUERRA DEI MONDI

Orchi contro umani, da sempre una delle battaglie più classiche del genere fantasy. Che ne direste di prendere il comando di un villaggio di orchi cattivissimi e cercare di cancellare la razza umana dalla faccia della Terra? Coraggio, allora, perché tra circa un mese con *Warcraft* potrete sfogare l'orco che è in voi!

Questa è la schermata d'inizio di una delle missioni alternative: partite con un piccolo esercito e non dovete preoccuparvi di nessun villaggio... vostro.

A dire il vero in *Warcraft*, l'imminente gioco di strategia dell'Interplay, potrete anche stare dalla parte dei vostri simili, ma perché perdere un'occasione bella come questa? Tutto inizia in un'epoca in cui, nel mondo degli orchi, tutte le terre sono state conquistate e la mancanza di battaglie, che tengano occupati gli spiriti ribelli, provoca sommosse e insurrezioni ogni giorno. Alla ricerca di una soluzione, gli sciamani del più potente comandante degli orchi riescono a creare un varco dimensionale che porta in un nuovo mondo.

Il mondo appena scoperto si rivela molto simile a quello degli orchi, popolato da una specie orgogliosa e potente anche se fisicamente inferiore: la razza umana. La possibilità di invadere un mondo completamente vergine e di buttarsi a capofitto in nuove battaglie per poterle poi raccontare attorno ai fuochi negli anni futuri è ovviamente invitante, quindi interi eserciti di orchi passano nel varco aperto dagli stregoni e iniziano a spargersi per il nuovo e promettente territorio...

In *Warcraft* è possibile scegliere se stare dalla parte dei conquistatori o degli invasi; in entrambi i casi, inizialmente bisognerà far crescere, sia urbanisticamente che militarmente, un piccolo villaggio fino a che non si avranno abbastanza risorse belliche da utilizzare in battaglia. Il gioco è diviso in missioni che presenteranno situazioni molto differenti tra loro, come agguati, rapimenti, salvataggi di persone importanti o esplorazioni di zone pericolose come piccoli dungeon e castelli nemici.

La costruzione di un villaggio efficiente è simile a una versione rupestre di *Sim City*: inizierete con qualche bracciante e un paio di fattorie, e

Ecco uno splendido esempio di lavoro di gruppo: quella fila di omini blu sono braccianti che portano oro dalla miniera del villaggio fino alla casa centrale, quella a forma di croce.

I tre cavalieri umani stanno per entrare di soppiatto nella roccaforte della banda all'interno: basterà il fattore sorpresa ad aiutarli?

dovrete esplorare il territorio vicino per trovare le due cose più importanti: oro per le spese e legname per le costruzioni. È buona cosa trovare subito una miniera e addestrare un certo numero di braccianti perché estraggano il prezioso materiale il più velocemente possibile, in modo da averne sempre una scorta adeguata, e quindi dedicare un secondo gruppo di individui alla raccolta di legname da uno dei tanti boschi che si trovano nelle vicinanze.

Una volta raggiunta una certa ricchezza di materie prime, inizia la seconda fase di sviluppo, in cui potrete addestrare i guerrieri dopo aver eretto un edificio apposito, costruire l'officina del fabbro (utilissima per la produzione di armi) e una stalla in cui troveranno posto i destrieri. Procedendo con la costruzione degli edifici religiosi per stregoni e sciamani, capaci di straordinarie e potenti magie in battaglia, sarà utile "creare" dei guerrieri che, in attesa della pugna, si renderanno utili come esploratori per mappare l'intera zona geografica intorno all'insediamento.

Con il passare del tempo, l'esercito crescerà e ai semplici soldati appiedati si aggiungeranno arcieri, cavalieri e catapulte; quando l'esercito del villaggio avrà raggiunto una certa consistenza e sia le armi che gli incantesimi dei maghi saranno stati raffinati, si potrà finalmente (magari dopo aver mandato alcuni esploratori a controllare le forze del nemico) tentare di colpire l'avversario partendo alla conquista del territorio, cosa che potrà essere più o meno semplice a seconda del livello di difesa dei villaggi nemici, e ovviamente a seconda dell'abilità dei nemici stessi, che a volte si dimostreranno davvero intelligenti.

Una volta conclusa la missione si passerà a quella successiva, che potrebbe essere radicalmente differente. A volte non ci sarà nemmeno il villaggio e bisognerà partire direttamente con un piccolo gruppo di guerrieri da condurre in missione nei territori nemici, ad esempio, per prendere o distruggere qualche oggetto importante e facilitare (o impedire, a seconda della fazione scelta) la conquista del nuovo mondo. Inoltre, a parte le missioni diverse per umani e orchi, ci saranno delle missioni neutre contro sporadici nemici comuni, come briganti, demoni e simili.

L'interfaccia a icone del gioco è semplice e intuitiva e permette di comandare i vari omini sia in gruppo che individualmente, così da effettuare con la massima precisione ogni manovra. Si potrà giocare in due via modem, porta seriale o rete.

Il gioco uscirà in versione PC e PC CD-ROM; quest'ultima sarà potenziata con l'aggiunta di scene di intermezzo e delle voci digitalizzate dei combattenti.

Roberto Camisana

Sopra, Bell'esercito, vero? Non è facile riunire una tale forza d'impatto, ma ci sono missioni per le quali potrebbe non essere nemmeno sufficiente...
A lato, Una bella visione d'insieme di come appare un tipico villaggio umano pronto per la battaglia.
Sotto, Due stregoni umani se la prendono pesantemente con uno degli invasori: per lui è finita!

Man mano che si procede, il villaggio diventa sempre più complesso e le milizie sempre più forti.

ZELDA SU COMPUTER

Il Team 17 da sempre ci vizia con giochi arcade d'eccezione come *Superfrog, Project X, Alien Breed* e *Body Blows.* Ora, tra i tanti titoli in lavorazione, spunta un'avventura alla *Zelda* che a prima vista ha poco a che fare con lo stile della casa inglese. Le apparenze possono ingannare...

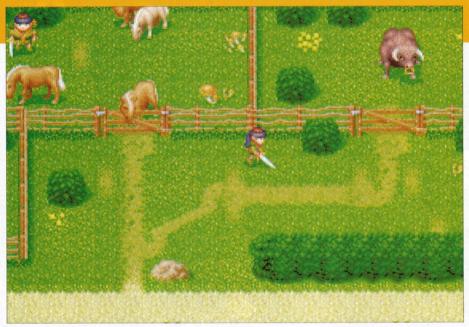
La grafica in stile manga e la giocabilità immediata tipica degli arcade sono gli ingredienti che hanno decretato il successo di *Zelda* per console. Succederà lo stesso anche con *Witchwood?*

Se c'è qualcuno di voi che non conosce *Zelda* farebbe bene ad andarsi a rileggere la recensione apparsa su K, perché ogni videogiocatore che si rispetti dovrebbe sapere "che cosa" è *Zelda*, anche se non è mai uscito e mai uscirà per computer. Se non avete il numero in cui è apparsa la recensione (K58 di febbraio) poco male: il nostro servizio arretrati funziona molto bene.

Zelda viene usato da molti come termine di paragone, essendo una delle migliori avventure di questo tipo, ma purtroppo non esisteva niente del genere né su Amiga né su PC. Fino ad ora.

Witchwood nasce appunto dal desiderio del Team 17 di creare un'avventura per Amiga e PC che si rifaccia, almeno in parte, al capolavoro su cartuccia; si tratta un progetto che si discosta radicalmente dai precedenti lavori della software house inglese, che ha affidato il compito di svilupparlo alla Synergy. I programmatori hanno dato un'occhiata alle avventure per PC e sono arrivati alla conclusione che le loro ambientazioni sono troppo prive di colore (in senso figurato, ovviamente) e che l'arrivo di *Witchwood* avrebbe contribuito a "rinfrescare" il genere. Una sorta di ventata di novità, insomma.

Se è vero che questo gioco porterà un po' di aria nuova nell'ambiente delle avventure, altrettanto non si può dire della trama, che sa di già visto. Il protagonista si chiama Pip, ha sempre vissuto nei boschi e possiede una sorta di empatia con il regno animale, grazie alla quale può parlare con molte creature del bosco e ne può condividere pensieri e opinioni, mentre certe volte potrà addirittura sfruttarne le abilità per superare gli ostacoli. Al suo fianco ci sarà sempre un uccello che lo aiuterà e consiglierà nei momenti più difficili. Alan Bunker, PR del Team 17 (ovvero la persona che si occupa dei rapporti con la stampa e il pubblico), ammette che di originalità nella trama c'è n'è poca, ma sdrammatizza la situazione ricordando che lo stesso Terry Pratchett "ricicla vecchie idee" senza che per questo nessuno storca il naso. È intenzione dei i programmatori cercare di ricreare la giocabilità immediata tipica delle avventure arcade per console e per conseguire il loro scopo hanno abbandonato l'idea di un'interfaccia punta e clicca, introducendo l'uso del joystick. Infatti, muovere il proprio personaggio direttamente invece che indicargli la destinazione e combattere piuttosto che affidare il compito alla CPU è più divertente che fare tutto con un "topo" di plastica.

Il vantaggio principale su cui possono contare i computer rispetto alle console è la memoria: nei titoli su cartuccia bisogna risparmiare fino all'ultimo byte riciclando sprite (per esempio applicando una funzione "mirror"

Martyn Brown è il project manager che supervisiona i lavori di *Witchwood*. Nella foto in basso, potete vedere altri due membri del Team 17, la software house responsabile di numerosi successi per PC e Amiga: Alan Bunker (a sinistra) e Marcus Dyson, rispettivamente media manager e project co-ordinator.

per creare i frame speculari o differenziando i vari personaggi unicamente col colore), mentre i PC hanno un sacco di memoria su cui contare, sia RAM che di massa (ovvero l'hard disk). In *Witchwood*, ci saranno schermate 320x200 a 256 colori, animazioni fluide e audio digitale, per ovvi motivi non sempre presenti nei giochi per console. Rimanendo in argomento tecnico, la versione MS DOS potrà contare su uno scrolling con passo di un singolo pixel (ovvero il massimo in quanto a fluidità) e un codice ottimizzato al massimo, misto assembler e linguaggio C, che riuscirà a compiere un sacco di operazioni senza il minimo rallentamento - prendete ad esempio le ombre degli sprite: rispecchiano effettivamente la forma degli oggetti che le proiettano, il che ovviamente richiede un calcolo di discreta entità, soprattutto se paragonato a quello necessario a disegnare delle ellissi nere come nella maggior parte dei giochi.

Witchwood uscirà per PC, Amiga, PC CD-ROM e CD^{32}. Le prime due versioni dovrebbero essere pronte per Pasqua, mentre quelle su CD non usciranno prima dell'autunno del '95. A differenza delle versioni su disco,, quelle su supporto ottico saranno totalmente parlate e avranno sequenze animate in stile cartoon.

La data di pubblicazione è ancora lontana e molto può cambiare in questi mesi. Potrebbe addirittura essere convertito *Zelda* per computer... no, questo non accadrà facilmente. Comunque sia, *Witchwood* rappresenta il primo titolo di questo genere per la casa inglese e non è difficile credere che, se avrà successo, molti altri seguiranno l'esempio del Team 17.

Paolo Verri

IL MARIO DELLE AVVENTURE

Altro simbolo della Nintendo, secondo solo all'idraulico baffuto, *Zelda* è nata sul Nintendo 8 bit e in seguito è approdata su SNES e Game Boy, per un totale di quattro episodi. È stata fonte di ispirazione per numerosi cloni, ma purtroppo non è mai stata convertita per computer. Chissà che con *Witchwood* il Team 17 non riesca nell'impossibile, emulando la perfezione...

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

BANSHEE (Core Design)

Un capolavoro di giocabilità in cui, alla guida di due caccia, potete giocare con un amico contro nemici enormi e spietati. Un vero coin-op per Amiga AGA che ha superato il mitico Project-X del Team 17.

AVVENTURA ARCADE

DOOM (Id Software)

Il perfezionamento di *Wolfenstein 3D* con una grafica eccezionale, un sonoro coinvolgente e la possibilità di giocare con il modem e in rete: un realismo tale da far venire i capogiri.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il GdR ultra-totale. Solo Ultima VII Part Two poteva superare Ultima VII Part One, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

SPORT

GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. Ora non resta che attendere *Sensible World of Soccer*...

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO

MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

La grafica di questo gioco aveva fatto gridare al miracolo, al tempo della sua uscita. La straordinaria giocabilità e la frenesia dell'azione ne fanno il papà della nuova generazione di giochi di corse.

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Spectrum Holobyte)

Tetris è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia giocato nelle innumerevoli versioni in cui è disponibile.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Con l'arrivo dello SNES in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringrazia Pergioco (Milano)

LITTLE BIG ADVENTURE

Frédérick Raynal, autore dello splendido *Alone in the Dark*, non ha certo dormito sugli allori del suo precedente successo e ci riprova con un titolo che farà certamente la felicità di tutti gli avventurieri...

A destra: Un'immagine tratta dalla presentazione in cui si può osservare il sapiente uso di pregevoli tecniche di rendering (in *LBA* è stato usato il Gouraud Shading).

Sotto: Conviene sempre cercare di scambiare due chiacchere con i personaggi incontrati durante il gioco (a meno che non siano palesemente ostili). Molto spesso forniscono utili indizi.

Sotto a lato: Le guardie-elefante sono davvero pericolose. Eccone una che sta riposando in attesa di entrare in azione e non si è ancora accorta della nostra presenza. Perchè disturbarla?

Alone in the Dark era davvero un bel gioco: interfaccia innovativa, grafica e sonoro curatissimi, inquadrature originali e una valanga di problemi da risolvere. Non c'è affatto da stupirsi quindi se *Little Big Adventure* (per noi *LBA*) risulta all'altezza dell'illustre predecessore. Naturalmente nel frattempo la tecnologia ha compiuto passi da gigante (ai tempi di *Alone* i CD-ROM non erano ancora una grossa realtà), i giochi sono migliorati sotto tutti gli aspetti e le macchine-gioco si sono evolute in maniera a dir poco sorprendente. Il buon vecchio Raynal si è però tenuto al passo con i tempi, incorporando nel gioco una serie di innovazioni tecniche in grado di rendere *LBA* uno dei giochi più interessanti usciti negli ultimi mesi. Naturalmente, trattandosi di un prodotto che fa della grafica, dell'animazione e del sonoro i suoi punti di forza, ha bisogno di un generoso arsenale di potenti mezzi tecnici - leggi processore, CD-ROM, scheda grafica in alta risoluzione, audioscheda - per poter essere apprezzato adeguatamente.

Ma partiamo dalla trama del gioco, molto bella ed originale. Il pianeta Twinsun - così chiamato perché riscaldato da due soli - è popolato da quattro razze: i Grobo (simili a elefanti), i Lapinoidi (una sorta di conigli molto schivi e intelligenti), i Quetch (la razza più simile agli uomini) e i Bobolli (strane creature sferiche). Queste razze vivevano in pace fino all'arrivo del perfido Dottor Funfrock, un dittatore che, grazie all'utilizzo di cloni e a fedeli milizie, governa con

DIMMI COME AGISCI E TI DIRO' CHI SEI...

Twinsen può assumere quattro diverse modalità di comportamento che gli consentono azioni differenti. È molto importante comportarsi nella maniera corretta per superare i vari ostacoli in cui ci si imbatte nel corso dell'avventura. A volte la scelta sbagliata può risultare fatale o impedire di raccogliere preziosi indizi. Provate un po' ad avvicinarvi con aria minacciosa a un elefante, con la luna di traverso, con l'intenzione di scambiare quattro chiacchiere...

NORMALE - In questa modalità Twinsen si muove in tutta naturalezza e senza fretta. Da utilizzare quando si è relativamente tranquilli e al sicuro. Agendo in questa modalità è possibile leggere (davanti a cartelli o scritte), esaminare e frugare (di fronte a oggetti) e parlare (se ci si trova davanti a creature intelligenti).

SPORTIVO - Il passo diventa scattante e Twinsen si trasforma in un provetto praticante di jogging. Può correre molto velocemente per trarsi d'impaccio da situazioni poco piacevoli o per scivolare agilmente dietro le spalle di una sentinella poco attenta. Agendo in modalità Sportivo si possono spiccare salti molto alti per superare muretti o raggiungere posizioni più elevate.

AGGRESSIVO - Ti spiezzo in due! Quando si trova in modalità Aggressivo è meglio lasciarlo stare: il buon Twinsen è in guardia e pronto a menare le mani. Agendo in questa modalità si possono sferrare dei colpi in maniera automatica o, escludendo l'opzione, è possibile scegliere il tipo di attacco da usare contro un nemico (pugno, calcio volante, eccetera).

DISCRETO - In questa modalità che sta tra il Buono e il Sufficiente (va bene, si faceva per scherzare...) è possibile camminare con passo felpato per non farsi scoprire. Si può scivolare silenziosamente alle spalle dell'avversario o svignarsela indisturbati. Agendo in modo Discreto è possibile nasconder-si e rimanere immobili cercando di non attirare l'attenzione.

pugno di ferro tutto il pianeta. Il giocatore veste i panni di Twinsen, appartenente alla razza dei Quetch, che all'inizio del gioco si trova rinchiuso in un manicomio perché considerato socialmente pericoloso (per il dittatore, naturalmente). Twinsen ha infatti avuto alcuni sogni premonitori, in cui la dea Sendell lo indica come colui che dovrà sconfiggere il malvagio Dottor FunFrock e salvare il pianeta. È necessario quindi fuggire dalla prigionia e tornare a casa dalla propria ragazza, Zoe, per confidarle il contenuto dei sogni e la missione da compiere.

Come sempre, più semplice a dirsi che a farsi. La fortezza in cui Twinsen è custodito brulica di guardie e al di fuori è pattugliata ininterrottamente da soldati. La città invece pullula letteralmente di robot adibiti alla sicurezza e di pattuglie di cloni che setacciano le strade alla ricerca di evasi e di individui sospetti.

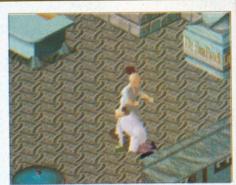
Risulta quindi molto facile, se non si prendono le dovute precauzioni, finire nelle mani della milizia ed essere risbattuti in cella in men che non si dica o ancor peggio imbattersi in qualche soldato di guardia o in un clone che non esita a far fuoco alla vista del povero Twinsen.

La prima cosa che colpisce in LBA è la grafica: la presentazione è davvero meravigliosa ed è realizzata in maniera superba con grande attenzione ai dettagli

La prima cosa che colpisce in *LBA* è la grafica: la presentazione è davvero meravigliosa ed è realizzata in maniera superba con grande attenzione ai dettagli. L'utilizzo di complesse tecniche di rendering reso possibile dall'impiego di macchine molto potenti (la Delphine ha messo a disposizione del team di sviluppo una workstation Silicon Graphics) ha permesso la realizzazione di un'introduzione più simile ad un cartone animato che ad una normale sequenza d'apertura. La grande mole di dati necessaria per la presentazione e per le varie sequenze intermedie è stata stipata su un CD-ROM - mai come in questo caso utilizzato più saggiamente.

Anche nel gioco la grafica riveste un ruolo primario: la scelta della SuperVGA penalizza i giocatori con macchine meno potenti ma è una vera delizia per gli occhi. Gli oggetti e gli ambienti disegnati con l'utilizzo dell'algoritmo di Gouraud acquistano spessore e compattezza e fanno bella mostra di sé nell'abbagliante universo dei 256 colori! I paesaggi sono coloratissimi , ricchi di dettaglio e disegnati magistralmente.

LBA utilizza una "classica" visuale isometrica (in questo caso *Alone* era più innovativo con le sue originali inquadrature sempre variabili) che non toglie però nulla al gioco. La risoluzione è di 640x480 ma è possibile, per vedere meglio certi particolari o per circoscrivere l'azione, passare a un formato di 320x200 - sempre a 256 colori - che visualizza a tutto schermo le immediate vicinanze del personaggio, con la semplice pressione di un tasto.

Anche durante il gioco, per richiamare l'attenzione su certi avvenimenti, si ha il passaggio da una risoluzione all'altra, una scelta che pur presentando lo svantaggio di mostrare una scena a risoluzione più bassa

La zona da esplorare è vastissima e si corre sempre il rischio di dimenticare qualche luogo nascosto e appartato. Bisogna sempre intrufolarsi ovunque.

Ecco uno dei famosi portaquadrifogli che insieme ai quadrifogli consente di ottenere diverse chance per ricominciare.

Questo dispiegamento di forze non preannuncia nulla di buono. Meglio darsela a gambe!!!

Si può saltare da altezze elevate ma se la distanza è troppa si rischia di perdere molta energia.

LITTLE BIG ADVENTURE

Little Big Adventure è un gioco che prima o poi arriverà sicuramente sulle pagine dei TNT ma in attesa di quel fatidico giorno vi aiutiamo a far uscire il povero Twinsen dalla prigione. Preparatevi, si parte...

1 Per attirare l'attenzione della guardia e farla avvicinare alla cella potete provare a muovervi un po'. Passate in modalità Sportivo e iniziate a sgranchirvi le gambe. Dopo qualche istante la piattaforma si avvicinerà per un controllo.

2 Appena il guardiano è atterrato, passate in modalità Aggressivo e stendete il malcapitato con qualche colpo ben assestato. Non preoccupatevi se la piattaforma si allontana: tornerà dopo qualche secondo.

3 Salite sulla piattaforma e raggiungete la sala di controllo. Eliminate la guardia e il medico, ottenendo così una chiave.

4 Con la chiave in vostro possesso, scendete le scale, andate verso sinistra e aprite la porta che conduce a un'altra sezione della prigione.

5 Tornate in modalità Sportivo e correte verso sinistra, in modo da arrivare alla colonnina d'allarme. Il medico di questa stanza è un vero codardo e cercherà subito di premere il pulsante per avvertire le guardie: bloccategli la strada ed eliminatelo.

6

Procedete verso l'alto ed entrate nella porta a sinistra, dove dovrete eliminare la coriacea guardia dell'infermeria.

7

Uscite e recatevi nella stanza accanto: esaminate gli armadietti a sinistra per trovare la Carta d'Identità e la Holomap.

8

Cambiatevi d'abito dietro il paravento (avviene in maniera automatica). Ora sarete vestiti da infermieri e dovrete cercare di destare meno sospetti possibile.

9

Salite la rampa di scale che porta al piano superiore. Non cercate di aprire la porta che si trova in basso a sinistra se non volete trovarvi faccia a faccia (faccia a proboscide?) con una guardia-elefante.

10

Entrate nell'atrio della prigione ed eliminate la guardia vicino alla colonna d'allarme (tratta in inganno dai vostri vestiti si lascerà avvicinare) e l'altro medico in possesso di una seconda chiave.

11

Aprite la porta: vi ritroverete fuori dall'edificio principale circondato da soldati. Qui si respira già un'aria diversa!

12

Ritornate in modalità Sportivo e correte a perdifiato fuori dall'edificio fino all'immondizia in alto a destra.

13

Parlate con il Lapinoide che vi suggerirà un modo per evadere. Passate quindi in modalità Discreto e nascondetevi tra i rifiuti.

14

Dopo pochi secondi arriverà il camion dell'immondizia e riuscirete a fuggire senza farvi vedere dalle guardie.

15

Il camion percorrerà un breve percorso e vi lascerà in una discarica al di fuori della prigione. Puzzolenti sì, ma liberi...

nota bene — NB

Non si discute, il K-Parametro continua a rimanere il caro vecchio *Return to Zork*. *LBA* non riesce a detronizzarlo, sarà per quella visuale isometrica che lo "invecchia" un po' o per la presenza di qualche piccolo neo... Se non fosse per il parlato che è rigorosamente in inglese (senza nemmeno il testo) *Return to Zork* sarebbe davvero perfetto. Un'avventura da avere ad ogni costo che farà la gioia di tutti gli avventurieri (un po' più di quelli che capiscono molto bene l'inglese). Altrimenti si può sempre ripiegare sull'ottimo *Alone in the Dark* (dello stesso autore) o sul sequel, *Alone in the Dark 2*.

Come se non bastassero i cloni, i robot e le guardie-elefante ora ci si mettono anche i soldati.

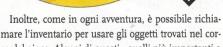
In alto: La città è pattugliata anche da unità meccaniche che non sono certo molto clementi con gli evasi. Meglio non incontrarle o si rischia di fare una brutta fine.

(con pixel più grossi e, se vogliamo, un po' meno piacevoli a vedersi) riesce a raggiungere perfettamente lo scopo. L'animazione è molto fluida ed è comunque legata alla potenza del processore. Infatti, per riuscire a rendere giocabile *LBA* anche su macchine meno potenti - secondo una tendenza ormai affermata - vengono tolti alcuni frame di animazione. In questo modo, la velocità resta sempre buona e l'unica a farne le spese è la fluidità del movimento. I personaggi, comunque, si muovono nell'universo di gioco in maniera completa e credibile. I Grobo sbattono le orecchie e camminano goffamente, i Lapinoidi avanzano più nervosamente e si spostano con agilità, i movimenti sono chiari e dettagliati e denotano la solita cura maniacale dei particolari che pervade ogni aspetto del gioco.

Anche il controllo del personaggio principale è realizzato con cura e semplicità, come il resto dell'interfaccia. Con i tasti cursore è infatti possibile avanzare, indietreggiare e girarsi in senso orario ed antiorario mentre con la barra spaziatrice si "agisce" a seconda della modalità in cui ci si trova. Questo metodo di controllo molto naturale è però inizialmente fonte di confusione, vista la grande precisione della grafica: è infatti necessario prendere le misure per evitare di finire in qualche angolo - magari quando l'azione incalza - o di sbattere contro lo stipite di una porta a tutta velocità solo per aver calcolato male le distanze.

Gli oggetti e gli ambienti disegnati con l'utilizzo dell'algoritmo di Gouraud acquistano spessore e compattezza e fanno bella mostra di sé nell'abbagliante universo dei 256 colori!

Twinsen ha poi la possibilità di agire in quattro modi diversi a seconda della modalità selezionata dal giocatore. Con la semplice pressione di un tasto è possibile scegliere se attuare un comportamento Normale, Sportivo, Aggressivo o Discreto. A seconda della scelta, Twinsen si muoverà in maniera consona (camminando, correndo, avanzando in maniera minacciosa o con passo felpato) e agirà di conseguenza se verrà premuta la barra spaziatrice (esaminerà gli oggetti o parlerà, salterà, lotterà e si nasconderà). Questa interfaccia non obbliga perciò il giocatore a ricordare una marea di tasti o a destreggiarsi tra decine di icone ma, al contrario, gli permette di compiere azioni diverse a seconda della modalità impostata.

Inoltre, come in ogni avventura, è possibile richiamare l'inventario per usare gli oggetti trovati nel corso del gioco. Alcuni di questi - quelli più importanti o di uso più comune come la Sfera Magica e l'Holomap - hanno un tasto di selezione rapida che evita di dover entrare nell'inventario per selezionarli prima di poterli utilizzare. Anche il suono è all'altezza della situazione: trattandosi di un gioco recentissimo è possibile utilizzare, oltre a una miriade di schede di buona qualità, anche le schede audio più recenti, compresa la smodata Sound Blaster AWE32. Gli effetti sonori sono meravigliosi e il commento sonoro più che adeguato come già era avvenuto per *Alone in the Dark*. Visto lo spazio a dispo-

Dopo lungo peregrinare abbiamo finalmente trovato Zoe, la ragazza di Twinsen. Quante cose da raccontare!

La casa di Twinsen è piena di oggetti interessanti e va esplorata molto attentamente.

Il mondo di Twinsun è davvero molto vasto. Vi capiterà di esplorare isole, città, foreste e naturalmente grotte.

sizione fornito dal CD-ROM è anche possibile ascoltare le voci dei personaggi (solo in inglese, francese e tedesco purtroppo) e scegliere se visualizzare o meno il testo scritto (per noi indispensabile visto che non possiamo ascoltare le voci direttamente in italiano). Un vero peccato, perché sentire parlare le varie creature con le loro peculiarità e le loro inflessioni è un vero spasso e aggiunge un'ulteriore dimensione al gioco. LBA è un gioco che non si presta ad essere finito nel giro di qualche giorno: la sua vastità è sbalorditiva. Il mondo di Twinsun è costituito da dieci isole tutte esplorabili, da alcune catene montuose e da un oceano e i problemi da affrontare in questi luoghi sono molteplici e di varia difficoltà. Alcuni, specialmente quelli iniziali, sono di semplice soluzione e aiutano il giocatore a calarsi nel gioco, mentre altri possono essere superati grazie all'aiuto di alcuni personaggi incontrati nel corso dell'esplorazione. Basta infatti avvicinarsi in modalità Normale a una qualunque creatura - naturalmente amica - e premere la barra spaziatrice per iniziare una conversazione. Le domande che vengono poste o le risposte che vengono date non sono selezionabili: il tutto avviene automaticamente fino alla fine della conversazione.

Risultato: interattività con i personaggi piuttosto scarsa.

Se all'inizio il giocatore attraversa una sorta di percorso obbligato per fuggire dal manicomio in cui è internato, una volta all'aperto può seguire diverse strade. È quindi indispensabile salvare molto spesso per evitare di trovarsi in situazioni pericolose da cui risulta poi difficile tornare indietro. La gestione dei salvataggi è quanto di più strano ci si possa aspettare: in quasi tutte le avventure è possibile salvare il gioco e ricaricarlo quante volte si vuole, ripristinando le condizioni al momento del salvataggio. Anche in *LBA* si può salvare e ricaricare, ma se durante la partita si viene arrestati nuovamente e si decide di ricaricare una situazione una seconda volta ci si ritroverà in cella, perché il salvataggio è "dinamico" e "monouso". Da qui la noiosa necessità di fare dei doppi (se non tripli) salvataggi nelle situazioni più intricate. Per fortuna *LBA* viene parzialmente incontro al giocatore dandogli la possibilità, in caso di morte, di ricominciare dall'ultimo salvataggio per un numero variabile di volte. Nel corso del gioco, infatti, Twinsen può trovare oltre che delle monete (utili per comperare oggetti e generi di conforto) e dei cuoricini (ripristinano l'energia persa durante i combattimenti), anche dei quadrifogli e delle scatole portaquadrifogli. Ogni quadrifoglio, completo della propria scatola, permette di ottenere un'ulteriore chance in caso di morte. Meglio di niente certo, ma sta di fatto che questa bizzarra gestione dei salvataggi è un vera nota di demerito per il gioco e la sua implementazione - tecnicamente obbligata o voluta che fosse - sarebbe stata preferibilmente da evitare. Soddisfacente, invece, la traduzione in italiano che mostra solo qualche lieve e scusabile imprecisione. Globalmente, però, *LBA* è un vero successo e qualche piccolo neo non può certo offuscare il reale valore del gioco. Si tratta di un prodotto tecnicamente ineccepibile e ben presentato, consigliato indistintamente a tutti gli avventurieri desiderosi di possedere un gioco dagli elevati contenuti tecnici e dall'ottima longevità.

Marco Andreoli

Il camino fornisce un ottimo nascondiglio in caso di perquisizioni da parte delle guardie.

Genere Avventura
Casa EA/Delphine
Sviluppatore Adeline Software

- Grafica e animazione superba.
- Estrema cura di tutti i particolari.
- Interfaccia molto semplice e funzionale.
- Ottima longevità.

- Scarsa interazione con i personaggi.
- Metodo di salvataggio poco funzionale.

Versione PC CD ROM

Inutile dire che l'unità CD-ROM (meglio se a doppia velocità) è indispensabile per giocare questo piccolo gioiellino oltre a circa 10,5 Mb di spazio su hard disk (35 Mb se si desidera installare il parlato su disco rigido per un accesso più veloce). *LBA* gira adeguatamente sui 486 (benino sugli SX a 25 MHz e sui DX a 33 MHz, molto meglio sui DX2 e sui Pentium) mentre non sono da prendere in considerazione processori più lenti. La memoria consigliata è di 4 Mb (se sono 8 è ancora meglio). La scheda video deve essere una SuperVGA a 256 colori (ce ne sono una trentina tra cui scegliere) VESA-compatibile (non preoccupatevi, lo sono quasi tutte) con almeno 512 Kb. Sono supportate le schede audio più diffuse quali AdLib, Gravis Ultrasound, Roland, Pro Audio Spectrum e tutta la famiglia delle Sound Blaster compresa la AWE32.

K VOTO

930 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Un ottimo gioco che non deluderà certo le espettative di nessun avventuriero. La parte esplorativa è molto vasta e i problemi da affrontare (e risolvere...) sono moltissimi. La difficoltà segue una curva ascendente molto dolce e progressiva: è molto semplice entrare nel gioco ma una volta fuggiti dal manicomio l'area diventa più vasta, il giocatore ha molta più libertà d'azione e gli enigmi si fanno sempre più complessi. A parte qualche particolare migliorabile - la strana gestione dei salvataggi e il senso di frustrazione iniziale nel dover ricominciare ogni volta che si viene catturati - *LBA* è un gioco che merita l'attenzione dei giocatori. Se si possiedono i mezzi per farlo girare (se la cava comunque bene anche su un 486 SX a 25 MHz, basta rinunciare solo a qualche opzione e ridurre un po' il livello di dettaglio) è un gioco che darà molto lavoro agli amanti delle avventure (e alla rubrica TNT).

CURVA INTERESSE PREVISTO

Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

International Tennis Open
Due Giocatori
Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione italiana

INTERNATIONAL TENNIS OPEN
SIMULTANEOUS 2 PLAYER GAME
PHILIPS COMPACT DISC INTERACTIVE

Dragon's Lair I
Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc. Un videogame dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato! Digital video.
Versione originale. Istruzioni in Italiano.

Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviTi al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

Le novità in anteprima

Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).

Gli acquisti da casa

Ma c'é molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

Se non l'hai ancora fatto iscriviTi al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.

The 7th Guest
Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!
Digital video. Versione originale.

Inca
Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!
Versione italiana.

Phantom Express
E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!
Versione originale

Striker Pro
Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!
Versione italiana.

Mad Dog Mac Cree
Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!
Digital Video. Versione Italiana.

The Cream of Eric Clapton
Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, I Shot the Sheriff, Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri.
Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare.
Digital Video

Club
Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i
PHILIPS

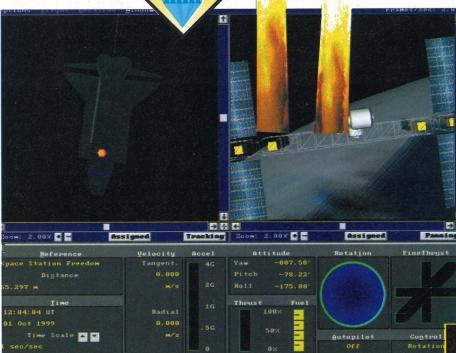
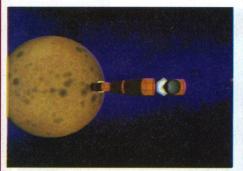
Essere iscritti al Club CD-i ha i suoi grandi vantaggi.

PHILIPS

MICROSOFT SPACE SIMULATOR

La Microsoft porta l'intera Via Lattea nel vostro computer! Un po' planetario, un po' educational, un po' simulatore di volo spaziale, il nuovo programma della Bruce Artwick Organization abbandona i cieli di *Flight Simulator* per arrivare là dove nessun computer è mai giunto prima...

La Bruce Artwick Organization è famosa soprattutto per essere la casa che si nasconde dietro il celeberrimo *Microsoft Flight Simulator*. Ora, Bruce Artwick e amici hanno deciso di fare un passo avanti, e di applicare la loro esperienza a qualcosa di più complesso e affascinante: un simulatore che ricostruisce l'avventura dell'uomo nello spazio dai primi, timidi, tentativi delle missioni Apollo fino alle grandi astronavi che in un futuro remoto esploreranno la nostra galassia. La sfida era tale da fare tremare i polsi al programmatore più esperto, ma la società di *Flight Simulator* ha voluto renderla ancora più impegnativa ponendosi l'ulteriore obbiettivo di simulare l'intera Via Lattea, completa di stelle, nebulose, buchi neri e ammassi globulari. Un'area di gioco del diametro di 150.000 anni luce! *MSSS* può girare in grafica VGA 320x400 o nelle due risoluzioni S-VGA 640x480 o 800x 600. Inoltre, è possibile decidere dal menù "preferenze" il livello di accuratezza di poligoni e ombreggiature. Al massimo livello di dettaglio il programma gira a 3,5 inquadrature al secondo su un 486/66DX2, mentre al minimo si arrampica a un incredibile 1,2 inquadrature al secondo su un 386SX/25. La bassa velocità di aggiornamento è, probabilmente, il difetto più grande del programma, ma sinceramente, data la sua natura, si sente abbastanza poco (certamente meno di quanto inciderebbe in un simulatore di volo o di macchine da corsa).

A fianco, lo shuttle decolla dal Kennedy Space Center. La mappa della zona, digitalizzata da una foto aerea, è appiccicata sul terreno poligonale come un francobollo. *Sotto*, la difficile operazione di attracco a una stazione spaziale.

K gioco

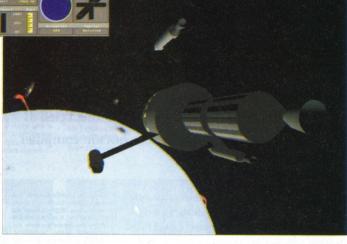
La prima spedizione lanciata verso Marte. Presto ci saranno basi sul pianeta rosso, e potremo fare tappa su una stazione spaziale costruita a metà strada.

"Il Bel Danubio Blu" ci accompagna durante il viaggio di avvicinamento a questa futuristica stazione spaziale... sempre che abbiate una scheda sonora!

Sopra, una futuristica astronave che si procura il carburante aspirando gli atomi di idrogeno che fluttuano nello spazio.
(In alto a destra) Un giorno, studieremo così la Cometa di Halley...
Di fianco il Galactic Explorer in orbita intorno ad Achenar, una lontana gigante blu. Potete giocare a passare sotto gli archi di plasma proiettati nello spazio dalla stella.

Caricato il gioco, si accede alla sua unica schermata: una finestra che mostra lo spazio intorno al nostro vascello spaziale e, in basso, un pannello di controllo. L'interfaccia utente ricorda quella di *Windows*, ed è completata da una serie di tradizionali menù a tendina. Un comando da tastiera permette di ingrandire la nostra finestra sullo spazio fino a farle occupare tutto lo schermo. Sebbene il programma offra una miriade di cose da fare, tutto in *MSSS* fondamentalmente si riduce allo spostamento del nostro vascello nello spazio. Non importa che esso sia una capsula Apollo, uno Space Shuttle, un modulo lunare o un'astronave del remoto futuro: esso è sempre e comunque soggetto alle leggi del moto elaborate da Isaac Newton. Tra queste, la più importante afferma che un corpo mantiene la sua condizione di quiete o di movimento costante e lineare fino a quando su di esso non agisce una nuova forza. Ciò significa che se accelerate la vostra astronave fino a una velocità di 10m al secondo, e spegnete i motori, l'astronave continuerà a muoversi di 10m al secondo per tutta l'eternità, se nessuna forza interviene a modificarne il moto. Questa legge ha due fondamentali conseguenze.

La prima è che, se una seconda forza viene applicata al corpo, il moto risultante sarà dato dalla combinazione delle due. Quindi, un corpo che si muove in linea retta al quale viene applicata una forza orientata di novanta gradi rispetto a quella che lo ha messo in moto non cambierà la sua traiettoria di novanta gradi, ma si muoverà in diagonale.

La seconda conseguenza è che nello spazio non ci sono freni, e se volete rallentare dovete applicare una forza esattamente perpendicolare a quella che ha dato inizio al vostro moto. Ciò, in *MSSS* si ottiene voltando la nave di centottanta gradi e accendendo i motori fino a quando la velocità non raggiunge lo zero. Verrebbe da chiedersi cosa impedisce alle navi spaziali di oggi di raggiungere Marte o Plutone o Alfa Centauri in pochi giorni semplicemente accelerando continuamente. Il problema è il consumo di carburante necessario per mantenere la spinta. Non solo se i motori sono costantemente accesi prima o poi il carburante finirà, trasformando l'astronave in un proiettile incontrollabile scagliato nello spazio, ma esso è anche necessario per rallentare una volta giunti a destinazione. I viaggi spaziali del futuro saranno composti da una fase di accelerazione costante e da una fase di decelerazione costante, ed entrambe le fasi dovranno consumare il prezioso carburante.

Il programma racchiude un atlante della nostra galassia incredibilmente dettagliato... Un'area di gioco del diametro di 150.000 anni luce!

Queste brevi note (che spero siano state chiare, sebbene espresse in un modo che farebbe venire i capelli bianchi a qualunque prof. di fisica) dovrebbero avervi fatto intuire come muoversi e navigare nello spazio sia una faccenda complessa. Diventa così facile capire come un viaggio tra la Terra e Marte non consista semplicemente nel puntare il muso verso il pianeta rosso e nel dare tutta manetta ai motori... Per questa ragione i progettisti hanno inserito nel programma un'utilissima funzione di pilota automatico, programmabile dal giocatore e capace di compiere tutte le manovre richieste. È sufficiente inserire la manovra (attracco, atterraggio, orientamento, inserimento orbitale, *rendez-vous*...) e l'oggetto spaziale ad esso relativa (stella, pianeta, luna, cometa, astronave, stazione spaziale...) per fare eseguire correttamente l'operazione al pilota automatico. Più istruzioni possono essere programmate nel computer di bordo, creando così un vero e proprio piano di volo.

Parlando di oggetti spaziali, il programma ne offre una scelta abbastanza vasta, divisa per categorie. Il catalogo comprende stelle, pianeti (il programma li genera automaticamente nei sistemi stellari diversi dal nostro), comete, oggetti stellari anomali (nebulose, ammassi globulari, pulsar...), asteroidi, lune, stazioni spaziali, altre astronavi e luoghi notevoli sulla superficie dei pianeti. Un'opzione del

L'attracco alle stazioni spaziali è una delle operazioni più difficili. Meno male che si può affidare il tutto al pilota automatico.

Sotto, la galassia di Andromeda. Queste immagini, digitalizzate e incollate sul nulla, sono una delle poche cose fastidiose del programma.

menù permette inoltre di balzare istantaneamente in uno qualsiasi di questi luoghi.

Tra le utility del programma, ce n'è una di compressione temporale. Essa varia tra 0,01 secondi per secondo a oltre 8.700 anni per secondo. Questo secondo valore può sembrare smisurato, ma occorre ricordare che la velocità della luce (300.000 chilometri al secondo) è una barriera fisica insormontabile. Così, con una "semplice" compressione temporale di un anno per secondo, un'astronave accelerata alla velocità massima impiegherebbe quasi due giorni per attraversare l'intero campo di gioco!

Le dieci astronavi che si trovano nel programma hanno prestazioni differenti, e vengono utilizzate per simulare "diversi momenti" dell'esplorazione umana nello spazio. Si va dai primi passi negli anni '60-'70 all'avvento dello Shuttle, all'esplorazione del sistema solare nel prossimo futuro fino alla conquista della galassia. Nel programma sono previste numerose situazioni già pronte. Tra esse troviamo lancio, messa in orbita e attracco dello Shuttle alla stazione spaziale Freedom, l'ultima missione lunare dell'Apollo 17, una fantascientifica "caccia" alla cometa di Halley, i viaggi di un trasporto spaziale e molte altre. Il programma fornisce inoltre due utility che permettono di "scattare" foto in tempo reale (salvando le immagini su HD in formato.GIF o.BMP) e di "videoregistrare" i viaggi effettuati.

I difetti di *Space Simulator* si possono riassumere nel fatto che esso, dichiaratamente, non è stato pensato ponendo la giocabilità al primo posto. Non ci sono obiettivi a lungo termine, e nemmeno combattimenti spaziali o altri avvenimenti emozionanti. D'altro canto, esso può anche essere inteso come una "pagina bianca" sulla quale scrivere. In futuro potrebbero esserci moduli che introdurranno la guerra nello spazio, il commercio interstellare, missioni più ricche e dettagliate e così via. Sia come sia, *MSSS* è un programma pienamente riuscito che mantiene integralmente quello che promette. E, sul mio hard disk, è già passato nella directory di quelli che resteranno.

Vincenzo Beretta

Il Galactic Explorer ritorna sulla Terra. Durante i vostri viaggi potete scattare foto e girare filmati in tempo reale.

Genere Simulatore
Casa Microsoft
Sviluppatore Bruce Artwick O.

- Estremamente accurato.
- Ambiente di gioco vasto e pieno di cose da esplorare.

- Più adatto ai fan della fantascienza "hard" che ai normali giocatori.
- La possibilità di avere diagrammi e mappe stellari "on-line" sui quali seguire le rotte delle astronavi sarebbe stata la benvenuta.

Versione PC

Il gioco viene venduto su 3 dischetti che, installati, occupano circa 9 mega, ma ne sono necessari 15 per l'installazione. Il computer minimo richiesto per giocare è un 386SX ma noi vi consigliamo almeno un 486SX a 25MHz, mentre al massimo livello di dettaglio un Pentium è pressoché indispensabile. D'altro canto, 2Mb di RAM sono sufficienti per fare girare il programma. La musica e gli effetti sonori possono essere ascoltati solo su una scheda Ad Lib compatibile. Il programma supporta sia grafica VGA che S-VGA, e, nel secondo caso, fornisce automaticamente un set di driver standard.

Microsoft Space Simulator è uno splendido titolo capace di offrire molte ore di divertimento, esplorazione e scoperta. Non è, però, un videogioco in senso stretto, e i fan di titoli come *Wing Commander* o *TIE Fighter* potrebbero trovarlo noioso. Appartiene infatti a quel genere di programmi che sembrano essere espressamente scritti per una piccola categoria di appassionati, disposti ad accettare sacrifici alla giocabilità pur di ottenere il massimo realismo.
Ma se i viaggi nello spazio e l'emozione di passare a grande velocità nel sistema gioviano, diretti su Europa, mentre il gigante gassoso riempie la vista fuori dagli oblò, vi hanno sempre attratto, non andate oltre: *MS Flight Simulator* è il programma che fa per voi. Un avvertimento, però: pur essendo molto dettagliato, il programma non è un catalogo di oggetti stellari, e la funzione "planetario" è molto rudimentale. Se siete interessati allo studio dell'astronomia, esistono programmi shareware molto più utili di questo...

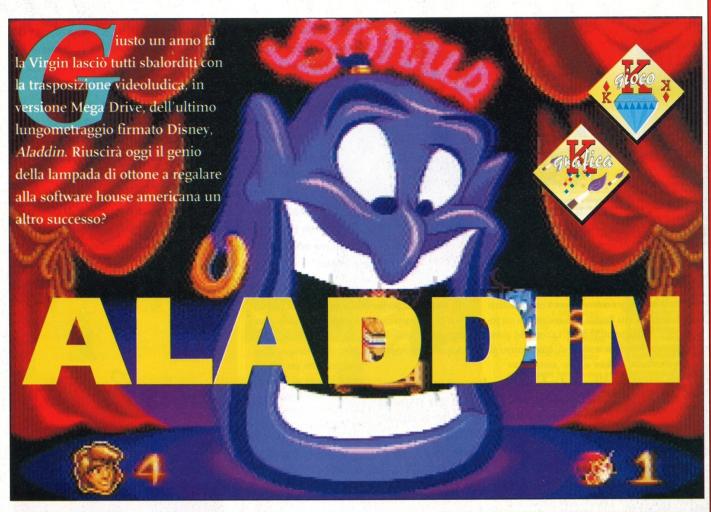
CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene NB

L'unico altro gioco che presenti una simulazione accurata dei viaggi dell'uomo nello spazio è *Space Shuttle* della Virgin, caldamente consigliato a tutti gli appassionati delle simulazioni ultrarealistiche. A metà strada tra realismo e giocabilità troviamo *Elite 2*: con la sua galassia accuratamente ricostruita e l'applicazione delle leggi del moto Newtoniano alla navicella del giocatore, è il titolo che più da vicino ricorda *MSSS*. Infine, se quello che cercate è il divertimento puro, è impossibile mancare l'accoppiata *X-Wing/TIE Fighter*, dove le più elementari leggi della fisica sono sacrificate sull'altare della frenesia e della giocabilità. L'astronomia non vi fa dormire la notte? Se avete un CD-ROM non lasciatevi sfuggire *Red Shift*.

Una navetta di esplorazione sulla superficie di Marte. Con *Space Simulator* si respira aria di fantascienza, dai primi viaggi fuori dall'atmosfera alla prima spedizione diretta verso Andromeda, e oltre...

ALADDIN

Giusto un anno fa la Virgin lasciò tutti sbalorditi con la trasposizione videoludica, in versione Mega Drive, dell'ultimo lungometraggio firmato Disney, *Aladdin*. Riuscirà oggi il genio della lampada di ottone a regalare alla software house americana un altro successo?

Ci voleva proprio una magia per esaltare finalmente le potenzialità dell'ultima generazione di macchine di casa Commodore: mai prima d'ora si era visto e sentito qualcosa di così eccelso girare sui discendenti dell'intramontabile Amiga 500. D'accordo, dal lancio sul mercato degli Amiga 1200 e 4000 ne è passato di tempo, ma dopo aver visto *Aladdin* è doveroso dire che ne è valsa la pena. Chi ha a lungo invidiato gli amici possessori di Mega Drive e SNES perché potevano godersi il capolavoro della Disney può tranquillamente chiudere K e andare dal negoziante di fiducia: nella versione AGA di *Aladdin* nulla è cambiato rispetto al passato, anzi, è stato probabilmente migliorato il sonoro originale, che riprende alla grande - lasciatemelo dire - il tema della pellicola cinematografica. Un inatteso successo, dunque, che speriamo dia nuova linfa alle piangenti casse della Commodore; ci sono infatti giochi che valgono quasi da soli l'acquisto di una macchina: *Aladdin* appartiene di diritto a questa prestigiosa categoria.

Penso che tutti voi conosciate una delle fiabe più affascinanti de "Le mille e una notte" o che abbiate visto il film da cui discende il gioco, per cui sarò stringato nella descrizione della trama: vi basti sapere che, nei panni di un giovane e agile ladruncolo, dovrete superare peripezie di ogni sorta per liberare la bella principessa Jasmine dalle grinfie del perfido sultano Jaafar, che la tiene prigioniera nella sua reggia. Il guaio è che la strada per lo scontro finale è tutt'altro che semplice: il buon Aladino dovrà prima trovare il passaggio segreto che porta dalle strade di Agrabah ai sotterranei del palazzo di Jaafar, fuggire di lì attraverso la Caverna delle Meraviglie, rubando, già che c'è la, lampada dell'amico Genio, e scovare infine il rifugio ove il malvagio custodisce l'amata fanciulla.

Il tutto, per voi lettori dal cuore tenero, desiderosi di aiutare il baldo giovincello nella sua avventura nei meandri dell'Amiga, si concretizza in dieci bellissimi e impegnativi livelli, da giocare e rigiocare fino alla vittoria conclusiva.

Sarebbe un grave errore credere che *Aladdin* sia facile: posso assicurarvi che la giocabilità è quella giusta, tale cioè da rendere il gioco né troppo semplice né troppo frustrante. Del resto, ce ne si rende conto davvero in fretta, dato che le avversità non tardano a presentarsi, anzi: abbiamo giusto il tempo per go-

Aladdin é stato catturato dalle guardie del palazzo del sultano. Occorre ora aiutarlo a trovare l'uscita dalle segrete.

I platform per Amiga certo non mancano, per cui abbiamo deciso di sfruttare questo spazio per segnalarvi quei giochi che in comune con *Aladdin* hanno lo scenario, ossia il mondo orientale. Primo fra tutti occorre necessariamente ricordare il buon vecchio *Prince of Persia*, avventura dinamica datata ormai di qualche anno ma che ha fatto a lungo scuola per la stupenda animazione del protagonista che certo non dev'essere sfuggita agli autori di *Aladdin*. Passando all'ambiente PC, è poi recentemente uscito *Prince of Persia 2*, un seguito che ha migliorato i pochi difetti del predecessore mantenendone inalterati i pregi. Infine, è di qualche mese fa il lancio di *Al-Qadim*, un RPG stile *Ultima* che ha anch'esso per protagonista un principe orientale e per scenario il mondo incantato di Le Mille e una Notte.

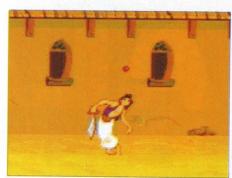
Questo pericoloso nemico non sembra immune ai carboni ardenti. Sarà più facile, per il nostro eroe, sbarazzarsene.

derci il motivo sonoro originale - completamente digitalizzato! - che accompagna i titoli di testa, dopodiché ci si ritrova direttamente a girovagare per le strade di Agrabah.

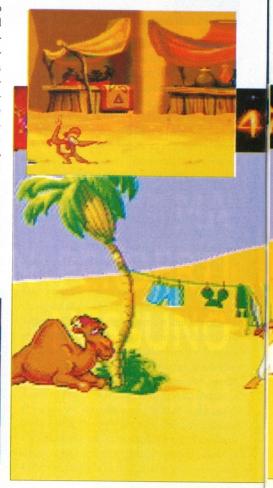
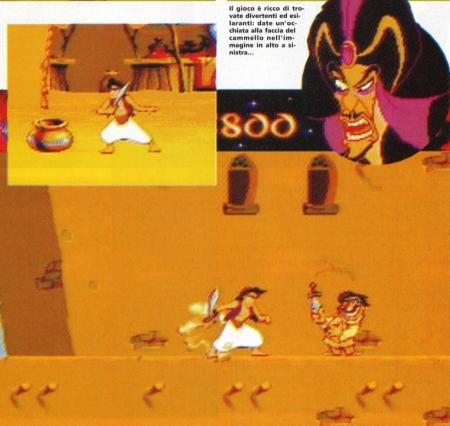
Lo spettacolo non tarda a iniziare: basta spostare leggermente il joystick per vedere il nostro eroe muoversi sullo schermo con una fluidità e un realismo di cui pochi platform si sono potuti avvalere. La corsa del giovane protagonista è perfetta, armoniosa, quasi quanto gli altri movimenti che Aladino è in grado di compiere. Ma se pensate che tanta attenzione sia stata riposta solo nell'animazione del nostro alter ego vi sbagliate: anche i nemici sembrano burattini dai mille fili, controllati con rara maestria dal grande Walt Disney in persona. E i fondali? Anche se non sono in 256 colori, come forse qualcuno si sarebbe aspettato, sono ugualmente molto curati, ricchi di dettagli e ben caratterizzati, tali cioè da rendere l'ambiente in cui ci muoviamo credibile, benché bidimensionale. D'altro canto c'era da aspettarselo, sia per quanto si era già visto nella versione Mega Drive di *Aladdin*, sia perché tutta la grafica è stata preparata con la collaborazione degli stessi artisti che avevano disegnato e animato il film.

Aladdin risulta un prodotto vincente sotto tutti gli aspetti e si aggiudica anche il titolo di miglior prodotto in versione AGA

A questo punto non mi pare ci sia bisogno di aggiungere altro per giustificare il blasone di K-Grafica di cui intendo fregiare questo ottimo platform. Vediamo di spiegare, invece, perché *Aladdin* è anche K-Gioco: innanzitutto perché è veramente molto divertente, e non solo perché è bello guidare il nostro piccolo eroe tra città e segrete, deserti e caverne, alla ricerca del malvagio sultano, ma anche - ed è questa una componente realmente non trascurabile - per le risate che riesce a strappare a chi vi si cimenta. Sono certo che non potrete trattenervi quando vedrete anche voi un agguerrito cattivone, munito di sciabola, saltellare protestando vivamente con chi ha pensato bene di mettere dei carboni ardenti a contatto con i suoi delicati piedini... e sarà ancora più esilarante eliminarlo facilmente aspettandolo a spada sguainata alla fine del percorso infuocato; oppure quando colpirete per la prima volta i lanciatori di coltelli, a cui si calano irrispettosamente le braghe costringendoli ad una manovra "difensiva" che vi darà il tempo di sbarazzarvene definitivamente; o ancora quando salterete sulla gobba di un cammello che non potrà trattenere un goffo starnuto col quale vi libererete dei nemici davanti a lui. Mi pare scontato, poi, dire che tutto questo, insieme alla già elogiata gio-

Questa schermata propone tutti i bonus presenti nel gioco. Raccoglieteli con cura!

Le animazioni di Aladdin e le varie situazioni che dovrà affrontare, rendono questo gioco simile allo spettacolo cinematografico.

Il gioco è ricco di trovate divertenti ed esilaranti: date un'occhiata alla faccia del cammello nell'immagine in alto a sinistra...

Genere Piattaforme
Casa Virgin Interactive E.
Sviluppatore Interno

- Animazioni eccezionali
- Grandissima giocabilità
- Sonoro d'atmosfera realizzato magnificamente
- Tutto il fascino di un cartoon Disney!

- Dieci livelli sono tanti ma ce ne poteva stare anche qualcuno di più...
- Manca la grafica in 256 colori - troppo?

Versione A1200

È vero, mancano i 256 colori della riscossa Amiga nei confronti dello strapotere VGA e SVGA, ma per il resto *Aladdin* sfrutta con ottimi risultati le risorse offerte dai 1200 e 4000. La grafica si avvale di ambientazioni curate e "realistiche" (nel limite del possibile per un gioco che è comunque figlio di una favola) e soprattutto di animazioni di tutti i personaggi, nemici e amici, davvero degne della Disney; il sonoro, inoltre, accompagna il nostro eroe per tutti e 10 i livelli con canzoni tratte direttamente dal lungometraggio, tra cui spicca il tema principale che ci accoglie, non senza sorprenderci, dopo il breve caricamento iniziale. Il supporto magnetico, infine, è costituito da tre dischetti - non installabili - da cui il drive attinge in piccole dosi e con rarissimi cambi.

K VOTO

921 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Sono sufficienti i primi minuti di gioco per apprezzare fino in fondo l'elevatissima qualità di *Aladdin*. La grafica stupenda, il sonoro di grande livello e la straordinaria giocabilità riescono a coinvolgere il giocatore fin da subito, regalandogli generosamente ore ed ore di ottimo intrattenimento; si tratta infatti di rivivere la fiaba di Aladino in puro stile Disney, ossia con assoluta latitanza della violenza sostituita da tanti spunti simpatici e convincenti. La colonna sonora, poi, magicamente importata dal film, sottolinea la perfetta armonia dell'ambiente proposto sul monitor. Una produzione affascinante, che catturerà certamente una notevole fascia di videogiocatori, dagli appassionati di platform agli amanti dei cartoon dell'intramontabile Walt Disney.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti | ore | giorni | settimane | mesi | anni

5 4 3 2 1 0

Gli spunti simpatici e divertenti sono una delle tante peculiarità di *Aladdin*; chi l'avrebbe mai detto, per esempio, che nell'arido deserto ci fossero i bagni pubblici? Non perdete troppo tempo nell'ammirare grafica ed animazioni, comunque, perché ovunque si celano pericoli. Pochi infatti avranno notato che sotto le due tende della foto qui accanto spuntano due corna appuntite pronte a minacciare l'incolumità del nostro eroe. State sempre all'erta, dunque!

Dovrete superare dieci livelli pieni di insidie e ostacoli prima di affrontare Jafar e tentare di liberare la principessa Jasmine.

cabilità, va a favore della longevità, che vi terrà incollati al monitor per parecchio tempo, probabilmente anche dopo che avrete completato *Aladdin* con successo. Infatti, ognuno dei dieci livelli contiene moltissimi passaggi segreti o nascosti che celano numerosi bonus di varia utilità, tra cui: le mele, che possono essere lanciate ai nemici, i cuori che vi restituiscono un po' dell'energia perduta, le gemme, che se cedute al mercante che si incontra qua e là, possono trasformarsi in utilissime vite extra o continue. Questi e altri power-up si possono anche vincere alla speciale slot-machine che vi attende alla fine di ogni livello e precede talvolta un breve ma simpatico bonus stage - a cui si accede raccogliendo un particolare oggetto - del quale è protagonista la fedele scimmietta del nostro giovane eroe.

In conclusione, *Aladdin* risulta un prodottc vincente sotto tutti gli aspetti e si aggiudica anche il titolo di miglior prodotto in versione AGA. Con una ineccepibile conversione, la Virgin si merita fino in fondo i complimenti di tutta la redazione.

Simone Bechini

MAGIC CARPET

Le mille e una notte, racconti e favole inventate dalla bella Sherazade per evitare di essere messa a morte, hanno da sempre stimolato la fantasia di migliaia di persone. Un motivo dovrà pur esserci, no?

Finalmente ho dissipato uno dei dubbi che mi attanagliava negli ultimi tempi, e vi assicuro che non era un dubbio da poco. La prima volta che qui in redazione abbiamo visto il demo di *Magic Carpet*, pur restando assolutamente affascinati dalla fluidità e dalla grafica, non pochi di noi si sono chiesti quale tipo di gioco si sarebbe potuto adattare a uno schema di gioco simile. Ora con l'a arrivo della versione finale, possiamo dare una risposta definitiva al quesito.

Intendiamoci, non siamo di fronte a un simulatore di volo e nemmeno a uno sparatutto e chiamarlo un gioco strategico rasenterebbe la più pura delle eresie. Quindi c'è da chiedersi se uno scrolling estremamente fluido, un sonoro altamente e vocativo e una grafica mozzafiato (soprattutto in alta risoluzione) sono elementi sufficienti per "fare" un gioco di successo.

Se il quesito di cui sopra viene rivolto all'ultimo titolo della Bullfrog, la risposta potrebbe tranquillamente essere positiva, ma c'è di più. *Magic Carpet*, infatti, oltre alle qualità sopra descritte è in grado di regalare molto di più.

Non siamo di fronte a un simulatore di volo, nemmeno a uno sparatutto e chiamarlo strategico rasenterebbe la più pura delle eresie

Tanto per cominciare 50 livelli attraverso i quali è possibile svolazzare e fare davvero di tutto (e quest'ultima è sempre stata una delle fissazioni di Peter Molyneaux): passare attraverso i villaggi percorsi dal brusio della folla, sorvolare colline, palme, fiumi, crepacci scoscesi, interminabili distese d'acqua, con i personaggi che man mano si susseguono sullo schermo.

Procediamo con ordine, comunque. La storia che si cela dietro al gioco è semplice. Per ristabilire l'equilibrio delle forze cosmiche, il giocatore, sotto le silice spoglie di un mago e del suo tappeto volante, dovrà aggirarsi per i cinquanta mondi che compongono il gioco, raccogliendo un quantitativo di "mana" determinato. Il modo in cui ci si procura il mana è la parte centrale del gioco. I vari mondi sono infatti popolati da numerose creature, dai pacifici abitanti dei villaggi ai vermoni in puro stile 'Dune', per passare agli arceri dell'esercito nemico o ai più canonici Troll e non morti - questi ultimi fanno un po' a pugni con l'ambientazione medio orientale, ma è sicuramente un particolare sul quale si può tranquillamente... sorvolare.

Quasi tutti gli abitanti, quando vengono uccisi, si trasformano in sfere di energia pura, che il giocatore deve recuperare per poter riportare l'equilibrio e concludere il livello.

Com'è logico aspettarsi, le cose sono facili a dirsi ma tutt'altro che facili a farsi. Prima di tutto, il nostro mago volante deve riuscire a trovare delle anfore che contengono i vari incantesimi; una volta raccolte avrà la capacità di utilizzare l'incantesimo contenuto nelle ampolle. I primi, e più importanti, incantesimi consentono di costruire un castello, all'interno del quale verrà immagazzinato il mana, e quella di lanciare palle di fuoco, indispen-

Il pallone del vostro avversario rosso. Colpendo ripetutamente, esploderà rilasciando una grossa sfera di mana.

Le sfere di mana bianche sono quelle in vostro possesso. Presto arriverà il pallone aereostatico a raccoglierle.

IT'S A KIND OF MAGIC

Le magie che potrete usare nel gioco dovranno essere "raccolte" nei vari livelli. Vengono rappresentate da un puntino rosso sulla mappa e da un anfora sullo schermo principale.

È la prima arma che acquisirete, non è molto potente ma efficace.

Vi permette di recuperare energia, nel caso ne aveste bisogno.

Raddoppia la vostra velocità per un breve periodo di tempo.

Lanciato alle palle di mana, vi permette di colorarle del vostro colore.

Riduce gli effetti degli incantesimi che vi vengono lanciati contro.

Vi permette di vedere la posizione degli altri personaggi sulla mappa.

Crea uno squarcio nel terreno, si interrompe quando raggiunge il mare.

Più potente della palla di fuoco, ha anche un raggio maggiore.

Questo incantesimo produce un vulcano eruttante.

Lanciandolo si roduce un cratere nel terreno.

Vi porta istantaneamente nel vostro castello.

Lanciato contro un nemico, vi permette di restargli legato temporaneamente.

Vi rende invisibili agli occhi di tutti i personaggi e a quelli dei mostri.

Vi permette di rubare il mana in possesso degli altri personaggi.

I colpi magici dei vostri nemici rimbalzeranno contro una barriera invisibile.

Una volta lanciato, scatena una tempesta di fulmini.

Un'altra arma per il vostro arsenale. Questa volta si tratta di un lampo.

Riunisce in un'unica grande palla il mana disperso nell'area circostante.

Crea un muro di fuoco di fronte a voi.

Ha gli stessi effetti dell'accelerazione ma in senso inverso.

Uccide tutti i mostri presenti nell'area, in cui viene lanciato.

Triplica l'effetto della semplice palla di fuoco.

Vi permette di creare, e ampliare, il vostro castello.

Produce un esercito di 16 scheletri che attaccheranno *qualsiasi* castello.

sabili per uccidere i nemici. La lista, col passare dei livelli, si allunga fino a permettere al novello mago di scatenare terremoti, creare vulcani, lanciare meteore, diventare invisibile, creare un esercito di non morti e via dicendo.

Una volta distrutte le creature che abitano il mondo, si tratta di "impossessarsi" e raccogliere il mana prodotto, a questo ci pensano dei palloni aerostatici che si sposteranno per raccogliere le sfere di mana che portano il vostro colore. Già, perché non è sufficiente uccidere i mostri per poter entrare in controllo del mana che producono morendo, bisogna lanciare un incantesimo di "possesso" su ogni sfera, e solo se quest'ultima sarà del vostro colore verrà raccolta dal pallone. Tutto questo predispone ai furti bellamente infami nei confronti degli avversari computerizzati, o dei propri compagni di gioco, visto che esiste la possibilità di giocare in otto in re-

***Sopra*, Il vostro castello, al livello minimo, con sopra il pallone aereostatico pronto per partire alla caccia del mana. Finché non ci saranno delle sfere del vostro colore nel mondo che state affrontando, il pallone non si muoverà, la stessa cosa accadrà quando le capacità di conservare il mana del castello verranno raggiunte.**
***A destra*, due gorilla si aggirano sulle colline. Anche se possono sembrare meno pericolosi di altre creature, questi "primati" vi lanciano dei macigni in grado di ridurre notevolmente il vostro livello di salute. Inoltre, sono decisamente duretti da distruggere, almeno finché sarete armati solo di palle di fuoco.**

Sopra, il vostro pallone si sposta per poter raccogliere le sfere di mana disseminate nel mondo. Non preoccupatevi dell'arciere sotto di lui, non è in grado di colpirlo.
A destra, la tenda di uno dei tanti villaggi che si possono trovare nei vari mondi in cui dovremo riportare l'equilibrio cosmico alterato.

Uno dei vostri avversari ha raggiunto i suoi avi. Lanciando un incantesimo di possesso potrete impadronirvi del suo mana.

Un drago volante sotto l'attacco de alcune palle di fuoco. Pur avendo un aspetto imponente, i draghi non sono difficili da abbattere.

CONTROLLO DELLA VISTA?

***Magic Carpet*, oltre alla marea di opzioni grafiche che propone, garantisce la possibilità di giocare in alta risoluzione. Naturalmente, oltre alle notevoli migliorie grafiche, dovrete aspettarvi anche dei notevoli rallentamenti, anche su 486 a 66 MHz. In effetti, l'unico modo per giocare in alta risoluzione senza problemi è quello di avere un Pentium...**

te. Una volta raccolto il mana necessario l'equilibrio del mondo in questione viene ristabilito e si passa al mondo successivo.

POPULOUS 3?

Non gridate all'eresia.

È chiaro che, a prima vista (ma anche a una seconda), le similitudini tra *Populous* e *Magic Carpet* si possono ritenere inesistenti. Quantomeno, l'unica può essere quella che sono due giochi sviluppati dallo stesso team, però, sotto certi aspetti i due giochi si ricollegano. Il modo in cui vengono costruiti i castelli, la possibilità di scatenare terremoti e quella di creare vulcani, la necessità di raccogliere il mana, sono tutti particolari che sembrano unire i due titoli.

Non c'è dubbio che il modo di presentare il gioco sia rivoluzionario, rispetto al primo *Populous*, e comunque, il fatto che alcuni aspetti sono stati mantenuti non può far altro che giocare a favore di *Magic Carpet*. In ogni caso, prima che i miei diretti superiori mi mandino a fare una visitina ai cari amici in camice bianco, bisogna dire che la sensazione di aggirarsi per i mondi che una volta furono di *Populous* permane, sia pure a livello latente, durante il gioco. Il fatto che accostare i due giochi tra loro sia il frutto di pure congetture è pacifico, ma rimane reale.

Magic Carpet fa parte di quei giochi che non possono essere lasciati passare inosservati

Ciò che fa gridare al miracolo in *Magic Carpet* è la realizzazione. Ogni singolo aspetto è curato al massimo. Con tutte le opzioni grafiche settate su "On" è possibile vedere le immagini riflesse sugli specchi d'acqua, siano esse quelle dei draghi volanti che quelle delle palle di fuoco lanciate, le nuvole che riempiono i cieli, la nebbia che si dirada lentamente mentre vi avvicinate a una catena montuosa.

Magic Carpet fa parte di quei giochi che non possono essere lasciati passare inosservati. In definitiva, il suo punto debole, ma forse è meglio dire quello meno forte, è la giocabilità, o meglio ancora lo schema di gioco. In fondo, può risultare piuttosto ripetitivo e blando continuare a uccidere mostri per colorare delle sfere per poi costruire un castello e raccogliere il mana, e anche se i tocchi di classe e le novità tra i livelli si sprecano, tutto ciò sembra ancora non bastare.

Questo non significa che il gioco non si possa considerare un capolavoro, anzi, è che cercando il proverbiale pelo nel solito uovo di colombiana memoria, qualcosa ci scappa sempre fuori.

NB nota bene

Per la similitudine degli argomenti trattati, *Populous 2* può rientrare nella cerchia di titoli che possono interessare gli utenti di un gioco come questo. Certo è che la realizzazione differisce pressoché sotto ogni aspetto, ma le sensazioni sono decisamente simili. Immaginatevi che spasso sarebbe giocare al simulatore divino in un'ambientazione tridimensionale alla *Magic Carpet*... se volete prendete questo come un suggerimento per i programmatori responsabili di *Populous*. Tornando agli sparatutto, si potrebbe accostare al titolo Bullfrog il nuovo gioco della Psygnosys che trovate recensito su questo stesso numero: *Novastorm*. L'ambiente 3D mozzafiato c'è, i nemici su cui sparare pure: manca solo la completa libertà d'azione a 360 gradi.

Volando troppo bassi, si corrono rischi non indifferenti. Oltre ai vermi striscianti, alla Dune, per intenderci, in grado di sparare palle di fuoco, quando degli arceri sono nei paraggi, le loro frecce possono colpirvi. Chiaramente i danni inflitti non sono elevati, ma pur sempre proporzionali alla quantità di soldati nelle vicinanze. Incontrando i balestrieri, li riconoscerete perché portano dei mantelli rossi e si muovono in gruppi numerosi, le cose peggiorano. Il numero di dardi diventa più consistente e l'essere colpiti si trasforma in qualcosa di peggio di un semplice noioso fastidio. Comunque, a meno che non vi facciate prendere dal più bieco masochismo, essere uccisi da dei semplici arceri è davvero difficile, se non impossibile.

Non fosse altro per l'aspetto innovativo, la grande qualità grafica e l'ampiezza del titolo, *Magic Carpet* è assolutamente consigliato, sempre che abbiate una macchina adeguata per gustarvelo a una degna velocità, un acquisto obbligato per chiunque. Però dovete aspettarvi un titolo che non regalerà grosse soddisfazioni dal punto di vista della giocabilità pura e semplice. In effetti, la sensazione di volare, di essere sospesi a mezzaria ci sta tutta, ma l'azione, a lungo andare, si rivela ripetitiva.

Giorgio Baratto

A sinistra, Uno dei nostri avversari in lotta con un drago volante. Nei primi livelli, di solito, i vostri nemici si preoccuperanno maggiormente di raccogliere mana, piuttosto che cercare di uccidervi. Un consiglio, cercate di seguire i vostri avversari, e, mentre sono impegnati nel combattere dei mostri, come nel caso di questo drago, colpiteli senza pietà. Questo vi solleverà dall'ingrato compito di controllare continuamente il mana di cui vi siete precedentemente "impossessati", e farà diventare del vostro colore le sfere di mana del vostro avversario.

Genere Sparatutto
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Bullfrog

- Grafica fluida e molto curata
- Sonoro d'atmosfera

- Stile di gioco un po' troppo ripetitivo

Versione PC CD ROM

Ci troviamo di fronte a uno dei giochi con le richieste hardware più esose della storia. Il minimo per poter giocare in maniera accettabile è, a nostro parere, un 486 DX a 50 MHz, equipaggiato con scheda grafica Local Bus. Tenete presente, però, che per poter giocare in alta risoluzione è assolutamente necessario un Pentium, meglio se a 90 MHz (!!!).
Le schede sonore supportate sono tutte le Sound-Blaster, compresa la AWE 32 e la WaveBlaster, la Pro Audio Spectrum, le General MIDI e la Roland MT32. L'installazione occupa circa 2 mega su hard disk e il programma gira, ovviamente, meglio da un lettore CD a doppia velocità. Impressionante la possibilità di controllare il gioco tramite un elmetto per la realtà virtuale, con tanto di generazione stereoscopica dell'immagine.

Come già detto, *Magic Carpet* è un titolo imperdibile. Vuoi per la realizzazione grafica, vuoi per il livello innovativo, vuoi perché è bello. La sensazione di volare sopra a un paesaggio esotico sembra più che reale e forse è uno dei primi giochi che mi sia capitato di vedere in cui questa impressione sia così radicata. Il sonoro non fa altro che ampliare questa sensazione. La voglia di avanzare attraverso nuovi mondi, anche se si assomigliano tutti, è alta, ma dal lato dei difetti, *Magic Carpet* non è immune. La ripetitività dell'azione rimane l'aspetto negativo, che ne limita il punteggio ma non per questo ne sminuisce il valore intrinseco. Se avete un lettore CD ROM non potete lasciarvelo sfuggire, però state attenti, per il prezzo che dovrete pagare ci sarà sempre una vocina nella vostra testa che vi dirà "È tutto qui?"

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il dolman che vedete su quel picco, vi permette di recuperare l'energia che avete perso. Basta passarci sopra e il livello di vitalità del vostro personaggio tornerà ai valori massimi.

Schiacciando contemporaneamente i tre tasti del mouse, si avrà accesso a questa schermata che mostra la mappa.

COLONIZ

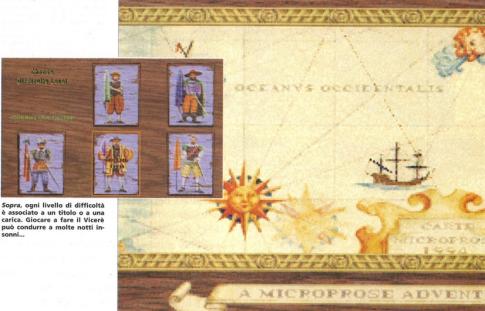
Create a new world

Sid Meier mette la prua a ovest e, cercando di "buscare il levante per il ponente", si imbatte nel seguito di uno dei giochi più famosi di tutti i tempi. I (tanti) fan di *Civilization* sono in trepida attesa: sarà veramente il Nuovo Mondo? E, soprattutto, sarà questo il gioco in grado di riportare definitivamente la Microprose nell'olimpo delle software house?

Gli utenti di Internet abbonati alle aree di discussione dedicate ai giochi per PC hanno accesso a una speciale hit parade che viene calcolata in base ai voti dati dagli utenti stessi. Questa classifica, aggiornata settimanalmente, dà un'idea dell'indice di gradimento dei giocatori abbastanza attendibile. Nella settimana in cui questo articolo viene scritto, al primo posto c'è *Doom*, al secondo *U.F.O. - Enemy Unknown* e al terzo *Civilization*. Con 125 settimane di permanenza!

Ciò testimonia come, a due anni e mezzo dalla sua pubblicazione, la sfida di condurre una civiltà dall'Età della Pietra ad Alfa Centauri popoli ancora le ore piccole di migliaia di giocatori in tutto il mondo. Mentre alcuni ritengono il suo mix di fascino, giocabilità e ricchezza di scelte strategiche assolutamente irripetibile, le richieste di un *Civilization 2* ancora più affascinante, giocabile e ricco di scelte strategiche fioccarono negli uffici della MicroProse fin da subito. Secondo alcuni, già l'ottimo gioco di esplorazione e conquista spaziale *Masters of Orion* poteva avvalersi di questo ambito titolo, ma è solo con l'arrivo di *Colonization* che la società americana torna ufficialmente sui passi del suo capolavoro. E con Sid Meier ancora una volta saldamente al timone.

IL MONDO NUOVO

Gli eventi di *Colonization* si svolgono in uno spazio di tempo più definito e limitato rispetto a *Civilization*, e cioè in quell'epoca d'oro delle scoperte geografiche e del colonialismo che va dalla scoperta del Nuovo Mondo (1492) alla Guerra di Indipendenza Americana (1776). Mentre in *Civilization* l'obiettivo del giocatore era quello di guidare con successo la propria civiltà attraverso l'intera storia umana, qui lo scopo ultimo è quello più modesto, ma non meno impegnativo, di trasformare una piccola banda di coloni in una grande e moderna nazione.

Sopra, **ogni livello di difficoltà è associato a un titolo o a una carica. Giocare a fare il Vicerè può condurre a molte notti insonni...**

All'inizio, il giocatore (che veste i panni di un'immortale Vicere del Nuovo Mondo), è posto davanti alla consueta serie di opzioni. La prima riguarda la mappa sulla quale si svolgerà la partita. Essa può essere casuale, predeterminata oppure storicamente accurata. Le mappe casuali vengono generate dal computer in base a parametri scelti... ehm... casualmente. Le mappe predeterminate sono anch'esse generate casualmente dall'apposita routine cartografica, ma il giocatore può decidere i loro parametri ambientali (forma e distribuzione delle masse continentali, e fattori climatici del territorio come temperatura ed umidità). Infine, la mappa storica ricostruisce il continente americano così com'era all'alba del fatale 12 ottobre 1492, inclusa la corretta distribuzione delle civiltà che lo abitavano.

> ***I veterani di* Civilization *si troveranno fin dalle prime battute in un ambiente familiare***

È importante notare come, durante la partita, solo i territori esplorati dalle proprie unità verranno mostrati sulla mappa. Di conseguenza, la generazione di mappe casuali aggiunge un realistico elemento di incertezza al gioco (si tratta di una caratteristica "importata" da *Civilization*, e vedremo come essa non sia l'unica).

Un'altra importante scelta è quella della nazione di appartenenza. Si può decidere se colonizzare il Nuovo Mondo sotto le insegne della Francia, dell'Inghilterra, dell'Olanda o della Spagna. Ogni nazione è caratterizzata da un vantaggio a lei peculiare che la distingue da tutte le altre. L'Inghil-

ATION

Sopra, **Terra! Colombo aveva promesso una rendita vitalizia al primo marinaio che avesse avvisatato la costa del Nuovo Mondo. Pare però che non sia mâi stata pagata...**
A lato, **oltre alle grandi civiltà, esistono anche numerose tribù "minori". Qui ci imbattiami nei feroci "Apaci"...**
In alto a sinistra, **da questa schermata potete decidere come sarà il vostro mondo. oppure potete scegliere di lasciare fare tutto al computer.**

terra gode di un flusso maggiore di emigranti, la Francia è specializzata nelle trattative diplomatiche con gli indigeni, la Spagna sferra gli schiaffoni più duri in battaglia e, infine, l'Olanda ha la bilancia commerciale più stabile, ed è avvantaggiata negli scambi di merci con la madrepatria. Viene da sé che la scelta della nazione influenzerà la strategia che il giocatore deciderà di seguire (o sperimentare) durante la partita. Si sente però la mancanza di una nazione "neutra" che avrebbe permesso al giocatore di applicare strategie più flessibili (tale nazione avrebbe potuto essere il Portogallo, assente dal programma nonostante la sua importanza storica nella colonizzazione dell'America Meridionale). Solo un giocatore umano alla volta può competere a *Colonization*, ma le altre potenze sono ovviamente presenti sulla scena e, insieme ai nativi, vengono gestite dal computer.

TERRA!

La partita inizia con una caravella in navigazione al largo della costa del Nuovo Mondo. A bordo si trovano un gruppo di coloni e un'unità di militari. I primi hanno più o meno la stessa funzione dei vecchi "settlers" di *Civilization* (fondare e fare prosperare nuove colonie), mentre i secondi, abbastanza intuitivamente, vengono impiegati in caso di combattimento. Sono anche discreti esploratori, almeno fino al momento in cui non si potranno impiegare unità specializzate.

I veterani di *Civilization* si troveranno fin dalle prime battute in un ambiente familiare, ma anche per gli altri l'interfaccia utente è abbastanza intuitiva. Le unità si spostano sulla mappa (divisa in riquadri) spendendo punti movimento in base al tipo di terreno attraversato (il programma offre pianure, praterie, paludi, tundre, deserti, colline montagne e così via, per un totale di dodici tipi diversi). Ogni terreno è inoltre caratterizzato da un valore difensivo (che interviene a favore di unità che vi combattono in difesa) e da una serie di "valori produttivi" che indicano quanto conveniente sia produrvi un dato tipo di merce. Per fare un esempio, le montagne sono ottime fornitrici di minerali, mentre se volete coltivare il cotone non c'è niente di meglio delle praterie e delle savane. È curioso notare come non esista nel gioco un terreno di tipo "boscoso" ma, al contrario, la condizione di "boscoso" possa essere applicata alla maggior parte dei terreni descritti sopra. Ci possono così essere pianure boscose, tundre boscose e così via, con conseguenti variazioni nel valore difensivo e in quello di produzione.

TUTTI IN COLONIA

Colonization è un gioco complesso, con una miriade di fattori da tenere sotto controllo e di decisioni da prendere. Tutti questi fattori (esplorazione, sviluppo delle colonie, sfruttamento delle risorse, commercio, rapporti con i nativi...) sono intimamente legati l'uno all'altro, ed è difficile descriverli singolarmente.

Le prime fasi della partita richiedono soprattutto un'estensiva esplorazione delle terre circostanti, alla ricerca di risorse, tribù indigene e luoghi ottimali alla fondazione delle colonie. Una colonia ha, più o meno, la stessa funzione che ha una città in *Civilization*: centro di produzione di risorse, dimora per i nostri "omini" e porto di imbarco/sbarco per le navi (se la colonia si trova sulla costa). Una schermata apposita mostra la situazione di ogni colonia: edifici che la compongono, abitanti, risorse prodotte e situazione "politica". Le terre intorno alla colonia producono il cibo necessario per la sua sussistenza, sempre che dei coloni siano assegnati al lavoro nei campi, e se questo è insufficiente il disavanzo deve essere coperto importando granaglie da altre colonie o dalla madrepatria.

Ogni colonia è composta da una serie di edifici e ognuno di essi caratterizzato da una funzione

Da qui è possibile comprare e vendere merci, arruolare coloni e unità militari e acquistare nuovi equipaggiamenti.

A lato, esistono numerosi tipi di terreno, ognuno con le sue caratteristiche. È importante conoscerle a fondo prima di decidere il sito migliore dove fondare una colonia.
A destra, ogni colonia è composta da una serie di edifici, ognuno dei quali espleta una delle funzioni fondamentali per la sua sopravvivenza e sviluppo. Nuovi edifici possono essere costruiti dagli industriosi coloni.

particolare. Gli edifici vengono costruiti dagli industriosi coloni utilizzando il legname estratto dalle grandi foreste che si estendono su tutto il territorio americano. Per fare ciò, però, occorre avere dei mastri boscaioli al lavoro nelle foreste stesse e ciò ci conduce all'importante concetto di "specializzazione" dei coloni.

Mentre in *Civilization* gli abitanti delle città erano tutti uguali, in *Colonization* un'unità di coloni può acquisire nozioni che la rendono particolarmente abile a svolgere un determinato compito. Esistono 22 specializzazioni diverse, ed esse includono le professioni di minatore, piantatore di cotone, scout, missionario gesuita, muratore, commerciante in pellicce, tessitore, pescatore e così via. Alcune di queste professioni sono utili a produrre risorse, mentre altre servono a lavorarle. Per esempio, il piantatore di cotone aiuta a produrre le fibre che verranno trasformate in stoffe dal tessitore.

La sfera delle specializzazioni non riguarda le unità militari, che compongono una "casta" a sé. Ci sono dieci tipi diversi di unità militari, dai soldati semplici, alla cavalleria reale ai micidiali cannoni, mentre i nativi schierano quattro tipi di unità: due appiedate e due a cavallo.

I combattimenti avvengono entrando con un propria unità in un riquadro occupato da un'unità avversaria. Il programma mostra una schermata nella quale i fattori rilevanti al combattimento (valori di attacco e difesa e modificatori derivanti dal tipo di terreno e da altre occorrenze). Come in *Civilization* (e in *Highlander*) "ne rimarrà solo una". Ogni combattimento è, infatti, questione di vita o di morte.

L'America è abitata da civiltà antiche ed evolute. Tra queste, le più importanti sono quella azteca e quella inca. I Maya, al contrario, si erano già estinti all'epoca dei viaggi di Colombo...

Ahi, ahi, sembra che abbiamo dei concorrenti... L'America è troppo piccola per tutte e quattro le potenze europee, e le guerre non sono affatto rare. Come se non bastassero gli scontri con i nativi...

LA FLOTTA DELL'ARGENTO

Le merci e le risorse prodotte nel Nuovo Mondo vengono esportate nei porti europei, e vendute per profitto. Il prezzo di acquisto e di vendita di una data merce non è fisso, ma fluttua in base a fattori casuali e ad avvenimenti del gioco. L'eccessiva esportazione di una data merce, per esempio, causa la sua inflazione, e quindi una radicale svalutazione del suo valore (come gli spagnoli si resero conto nel 1500 dopo avere saturato d'argento le casse di mezza Europa). Come detto, gli olandesi godono del vantaggio di un mercato interno più stabile e meno soggetto a improvvisi sbalzi.

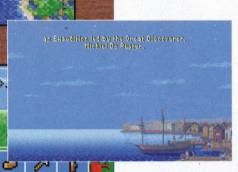
Il denaro ricavato serve a finanziare nuove spedizioni, ad acquistare merci e materie prime necessarie nel Nuovo Mondo, ad assicurarsi i servizi di specialisti necessari alle colonie, ad assoldare unità militari e ad addestrare nuovi coloni nelle università europee.

Il Nuovo Mondo è naturalmente abitato da una grande varietà di popolazioni indigene. Si va dalle piccole tribù della foresta amazzonica ai grandi imperi Inca e Azteco. Il giocatore è libero di decidere la propria politica nei confronti di queste popolazioni, ma se si è deciso di giocare con i francesi (migliori diplomatici) o con gli spagnoli (bonus in battaglia), tale politica viene già suggerita dalla bandiera sotto la quale si serve (agire diversamente significa sprecare il bonus caratteristico della nazione). Con gli indigeni è possibile combattere oppure commerciare. La conquista dei villaggi e delle città permette al giocatore vittorioso di saccheggiarli, ottenendo un bottino proporzionale all'importanza del centro indigeno sconfitto.

Colonization *è una grande scoperta. Un'opera monumentale che svela nuovi aspetti di sé partita dopo partita*

Scegliendo la via diplomatica si hanno gratificazioni meno immediate ma più durature. Si può commerciare con gli indigeni, ricevere informazioni da loro e perfino utilizzarli come "consulenti" per addestrare gratuitamente i coloni in svariate professioni. I rapporti con gli indigeni sono però più complessi della semplice decisione sulla politica da adottare nei loro confronti. Esiste un parametro, chiamato "livello di allerta" che indica quanto sospettosi e ostili stanno diventando gli indigeni nei confronti dei colonizzatori. Il livello di allerta (insieme a un altro parametro chiamato "livello d'ira") aumenta quando si apportano modifiche ai territori indiani senza prima acquistarli da loro, quando si infrangono "tabù" come l'inviolabilità di territori sacri e così via. Gli indigeni possono essere ammansiti con misure distensive come la costruzione di missioni, il commercio e la

Le grandi ruote del sole rappresentano luoghi dove è possibile compiere scoperte notevoli.

A lato, il riassunto generale della situazione della vostra flotta: navi, unità trasportate ecc... *Sotto,* questa schermata piena d'atmosfera gratificherà la vostra attesa mentre attendete che il computer generi un nuovo mondo.

semplice attesa. Se attendete qualche tempo senza fare nulla per peggiorare i vostri rapporti con loro, gli indigeni prima o poi "perdoneranno" la causa dei vostri attriti.

QUANDO NEL CORSO DEGLI UMANI EVENTI...

Lo scopo finale di *Colonization* è raggiungere l'indipendenza dalla madrepatria. Così come avvenne storicamente, prima o poi vi accorgerete che la vostra colonia è diventata un'entità indipendente e perfettamente in grado di badare a sé stessa, le cui risorse continuano ad essere "munte" senza pietà dalla corona attraverso tasse sempre più gravose.

Le tasse sulle esportazioni sono una delle migliori armi che la corona ha da opporvi. Ogni volta che una nuova tassa viene applicata, parte del popolo si ribellerà. Potete dare voce a queste proteste boicottando l'esportazione del prodotto, ma ciò significa che non potrete più venderlo in Europa fino a quando non avrete pagato tutte le tasse arretrate.

Ogni colonia produce un certo numero di "campane della libertà" che rappresentano la crescita del sentimento nazionalista. Tale numero è proporzionale agli investimenti fatti in attività governative.

Quando i sentimenti separazionisti tra i vostri coloni supereranno il 50%, sarete pronti per affrontare l'ultima e più impegnativa sfida. Alla dichiarazione di indipendenza segue automaticamente la reazione della madrepatria, e l'invio di un robusto contingente di truppe con l'ordine di raddrizzare la testa dei coloni ribelli. A questo punto la solidità economica e militare della vostra neonata nazione vengono messe alla prova. Durante la guerra potete ricevere l'aiuto di una potenza straniera, la quale però può chiedere prima una prova della vostra stabilità politica imponendo la generazione di un numero addizionale di campane della libertà. Se vincerete... congratulazioni! Avete contribuito alla creazione nel Nuovo Mondo di una grande e moderna nazione, e d'ora in avanti potrete impegnarvi in avventure sulla Luna, in Vietnam o dove più vi aggraderà (tali avventure non sono però coperte in *Colonization*....)

SU SID MEIER NON TRAMONTA MAI IL SOLE...

Questa recensione è riuscita appena ad intaccare la superficie di *Colonization*... Il gioco è ricchissimo di avvenimenti e di elementi che contribuiscono a generarli. Non abbiamo parlato del ruolo dei padri fondatori, delle guerre indiane, dei misteri del Nuovo Mondo, della scelta (discutibile) di non introdurre la schiavitù tra gli elementi di gioco in modo da realizzare un programma "moralmente corretto" (ma i massacri di indiani e aztechi dove li mettiamo?). Degli avvenimenti europei (come le guerre di religione) che influenzano la storia delle colonie, del progresso tecnologico e così via. In realtà, come già *Civilization*, *Colonization* è una grande scoperta. Un'opera monumentale che svela nuovi aspetti di sé partita dopo partita. Al termine di una partita di *Colonization* potete realmente guardarvi indietro e contemplare la piccola, grande storia che avete costruito sul vostro monitor. E se il finale non è stato quello previsto... Beh, in fondo ci siamo divertiti.

Vincenzo Beretta

Genere Strategia
Casa Microprose
Sviluppatore Interno

- Gioco di grande spessore strategico, nella migliore tradizione di Civilization.
- Ricco di opportunità e di elementi di gioco.

- Leggermente più macchinoso rispetto a Civilization.
- La scelta di un periodo storico definito limita sia la crescita tecnologica che la rigiocabilità del programma.

Versione PC

Colonization occupa poco meno di 5Mb su hard disk. Richiede almeno un processore 386SX, scheda grafica VGA, DOS 5.0, 575Kb di memoria base liberi e 2Mb di RAM. Sebbene il manuale consigli almeno un 386DX a 33MHz, noi siamo riusciti a giocare benissimo su un semplice 386SX a 25MHz. È possibile giocare utilizzando solo la tastiera, ma un mouse è comunque consigliato. A questo proposito, diversi utenti hanno avuto problemi con il driver del mouse. La MicroProse consiglia caldamente di utilizzare un driver MicroSoft 8.20 o superiore.

K VOTO

925 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Allora, *Colonization* è o non è *Civilization 2*? Ni! Mentre la struttura e le meccaniche di gioco ricordano molto da vicino il mitico predecessore, basta la scelta di concentrarsi su un periodo storico più limitato per modificare radicalmente la filosofia di questo seguito. In *Civilization* avevamo in gioco numerosi fattori ognuno simulato in modo abbastanza stilizzato, mentre in *Colonization* abbiamo meno fattori, ma più complessi. Ciò rende il secondo gioco leggermente più macchinoso e cerebrale rispetto all'immediata giocabilità del primo. Questo fattore contribuisce a porre *Colonization* qualche gradino sotto a *Civilization* nel campo del divertimento. Considerazioni marginali: se *Civilization* è ancora sul vostro hard disk, non esitate ad affiancarvi il nuovo capolavoro di Sid Meier

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

Il campo di gioco non è molto grande, e ciò conduce velocemente ad avere "attriti" con le altre potenze.

L'originale *Civilization* è tuttora venduto e giocato, e non avrete problemi a trovarlo nei negozi. Se non avete ancora gustato le delizie di questo grande gioco, non esitate ad acquistarlo. Buoni giochi strategici di esplorazione/conquista sono anche l'eccezionale *Warlords 2,* della SSG, e il nuovo *Lords of the Realm*, della Impressions (recensito in questo numero). Ambientato nel periodo coloniale è anche *Pirates Gold*, sempre della MicroProse, una versione abbastanza buona e rimodernata del vecchio classico. Infine, *Masters of Orion* c'entra poco o nulla con quanto visto sopra, ma è un ottimo gioco di conquista ed esplorazione ambientato nello spazio profondo.

Vi ricordate di Athas, il desertico mondo già esplorato ai tempi di *Shattered Lands*? Beh, dovrete tornare in questo torrido inferno per sconfiggere una minaccia ben più potente dei già terribili Templari: un gigantesco, enorme e spietato Drago!

DARK SUN

Wake of the Ravager

Gli sfondi sono curati con attenzione quasi maniacale, e difficilmente troverete una locazione uguale all'altra.

Potrete dormire solo se trovate uno di questi "accampamenti" in miniatura: cercate di ricordarvi sempre la posizione di quello più vicino!

Un annetto fa, il primo episodio della serie *Dark Sun* aveva stupito per la sua grafica che, anche se non precisa e dettagliata come quella del mitico *Ultima 7*. In ogni caso era un bel passo avanti rispetto ai desolati GdR della serie *Pool of Radiance* a cui ci aveva abituato la SSI; come c'era da aspettarsi, il seguito non si è fatto attendere molto (almeno secondo gli standard della Origin!), quindi preparatevi a prendere armi, bagagli e, soprattutto, una buona scorta d'acqua, per ritornare a combattere il Male che serpeggia nuovamente tra le oasi di Athas!

Come al solito, prima di iniziare a menare le mani, dovrete creare il Party di quattro eroi che dovrete guidare in giro per città, deserti e dungeon: rispetto allo scenario tradizionale di AD&D, il mondo di *Dark Sun* è decisamente più selettivo e spietato, e quindi le caratteristiche di forza, intelligenza, ecc., hanno un limite massimo più alto del normale, da 20 a 24; inoltre è possibile creare un personaggio Mul (un incrocio tra uomini e nani), Mezzo-Gigante o Thri-Kreen, una razza di insettoidi senzienti alti circa due metri. Anche le classi riservano qualche sorpresa: oltre a Guerrieri, Chierici, Maghi (che in *Dark Sun* vengono chiamati Preserver), potrete impersonare Gladiatori e Psionici, una nuova classe di incantatori specializzata nell'uso dei poteri della mente.

Ovviamente è anche possibile recuperare i personaggi utilizzati in *Shattered Lands*, godendo di un piccolo vantaggio rispetto a chi crea un Party nuovo, poiché se avete finito il primo episodio di *Dark Sun* avrete dei personaggi intorno al nono livello, mentre creandoli direttamente da *Wake of The Ravager* partiranno dal sesto-settimo livello.

Avendo già liberato la Città-Stato di Draj, questa volta l'avventura si svolge intorno a Tyr, un'altra città indipendente governata dagli spietati Sorcerer King, i discendenti degli Stregoni che in un passato ormai dimenticato, accecati dallo sconfinato potere delle arti magiche, ridussero Athas a uno sterminato deserto. Appena entrate in città, dovrete subito sguainare spade, staff e chatkcha perché verrete attaccati senza apparente motivo dagli emissari di un enigmatico Lord Warrior: dopo aver massacrato gli ingenui assalitori, scoprirete che la vostra unica possibilità è di allearvi con la Veiled Alliance, la setta segreta di Preserver e di Chierici schierati dalla parte del Bene, che vuole rovesciare i Sorcerer King e di-

A sinistra, **i combattimenti sono divisi in turni e gestiti con un'interfaccia che tiene conto della distanza e degli angoli ciechi.**
Sopra, **L'inventario dei vostri personaggi è gestito completamente via icone e ricorda, sotto certi aspetti, quello dell'ormai vetusto *Eye of the Beholder*.**

A sinistra, purtroppo non c'è oltretomba per i nostri eroi! Se tutti i componenti del vostro party vengono eliminati, dovrete ricaricare dall'ultima posizione salvata...
A destra, a volte tra una "quest" e l'altra potrete vedere alcune sequenza animate che illustrano l'evolversi della trama.
Sotto, quando dovrete ricorrere alle arti arcane, potrete scegliere l'incantesimo o il potere psionico da una lista di comode icone.
Le due coppie di numeri sotto i personaggi indicano il numero di Punti Ferita e di Punti Psionici, utilizzati per scatenare i temibili poteri della mente!

mostrare alla gente comune che la magia può essere utilizzata anche a scopi benefici e non solo per distruggere continenti e inaridire interi oceani. In men che non si dica il vostro Party scoprirà di essere coinvolto in un' incredibile lotta che vede schierate creature dai poteri sovrumani, come il Drago di Ur Draxa e lo stesso Lord Warrior.

Bastano pochi minuti di gioco per accorgersi che l'interfaccia grafica è identica a quella di *Shattered Lands*: muoverete i vostri passo guardando il mondo di Athas con una inclinazione a 3/4 dall'alto che dà un look tridimensionale abbastanza realistico e funzionale: tutte le vostre azioni sono gestite attraverso il mouse e, sebbene sia possibile utilizzare la tastiera per accedere direttamente ad alcuni sottomenu, in teoria non dovrete toccare un tasto se non per scrivere la descrizione dei salvataggi. Infatti, cliccando con il pulsante destro del mouse trasformerete il puntatore in una freccia, che vi permette di spostare il vostro party, in un occhio, per esaminare gli oggetti, o in una spada, per attaccare gli sfortunati (si spera, NdR) nemici. Ovviamente questa interfaccia, che come avrete già dedotto, ricorda molto quella di *Ultima 7*, è molto intuitiva e bastano pochi secondi per poterla utilizzare senza troppi problemi. Quando girovagate in pace, il vostro gruppo, per semplificare i movimenti, è rappresentato da uno solo dei quattro eroi; in caso di battaglia, salteranno però fuori gli altri tre componenti del gruppo: a differenza degli ultimi GdR della Origin, gli scontri sono rigorosamente divisi in turni e seguono fedelmente le ferree regole AD&D, esattamente come succede nella maggior parte dei prodotti SSI da *Pool of Radiance* a oggi; ogni personaggio coinvolto nella battaglia dispone di un determinato numero di Punti Movimento che gli permettono, a seconda della propria agilità e dell'ingombro del proprio bagaglio di essere più o meno veloce, e di un certo numero di attacchi, che invece dipendono dal livello e dalla classe del personaggi. Ad esempio, un Gladiatore del decimo livello può colpire un nemico per ben quattro volte nello stesso turno, mentre uno Psionico dell'undicesimo livello deve accontentarsi di due soli attacchi.

Bastano pochi minuti di gioco per accorgersi che l'interfaccia grafica è identica a quella di Shattered Lands

Gli amanti dei GdR possono permettersi il lusso di scegliere il prodotto che più si avvicina ai gusti personali: se preferite un GdR fantasy che pende verso l'azione e il combattimento in tempo reale, potete scegliere senza troppe riserve (a parte quelle per l'hardware) *Ultima 8*, mentre se preferite un GdR che metta sotto pressione le vostre capacità deduttive, vi conviene dare un'occhiata ai due *Ultima 7*. Inoltre, se avete un computer abbastanza potente e siete degli amanti della fantascienza, non potete perdervi il più recente *System Shock*, l'ultimo capolavoro della Origin.

Nel sottosuolo delle Ringing Mountain vivono i Verini, una razza di simpatici e amichevoli esseri che vi chiederanno di scoprire il killer di uno dei loro leader.

Se l'interfaccia di controllo e il sistema di combattimento non sono cambiati, alla SSI hanno pensato bene di dedicare un bel po' di tempo ad una trama più ricca e complessa di quella del primo episodio: come probabilmente ricorderete, in *Shattered Lands* dovevate esplorare un certo numero di aree e risolvere una quest "locale" per ogni area per formare una confederazione di tribù e combattere poi la battaglia finale contro il Sorcerer King e, di conseguenza, era abbastanza facile finire l'avventura, con l'impressione generale di giocare a delle mini-avventure divise in compartimenti stagni.

In *Wake of the Ravager*, invece, le quest tendono a ingarbugliarsi tra loro, e il giocatore vede aperte diverse strade che possono essere seguite contemporaneamente e che spesso si intrecciano. Ad esempio, in una delle prime quest dovrete scoprire l'assassino di un leader Verini, una razza di piccoli ma saggi umanoidi; certo, non è una trovata originale, ma le tracce che conducono al killer

Nel deserto del Mare Salato troverete ladroni e carovane di Jann, esseri umanoidi provenienti dai Piani Elementali.

sono nascoste abbastanza bene e non vi basterà una rapida occhiata sul luogo del delitto per scoprire l'assassino: come in ogni giallo che si rispetti, la verità affiorerà molto lentamente. Inoltre la trama non è per niente statica: molte quest sono a "tempo", e i classici "colpi di scena" vi possono aspettare dietro a qualsiasi angolo: per esempio, tornando alla Base Segreta della Veiled Alliance, dopo una lunga ed estenuante quest, ho scoperto che la Base era stata assalita dalle truppe di Lord Warrior e che solo correndo come un matto potevo salvare il capo della Ribellione dalle grinfie del mio acerrimo nemico.

Purtroppo sono rimasti i difetti del gioco originale: il mondo di Athas è diviso in "aree" quadrate della stessa dimensione che ovviamente non sono in scala tra loro; per esempio, un villaggio, un'area di deserto e la Base della Veiled Alliance hanno tutte e tre la stessa dimensione. Inoltre, potrete riposarvi solo se trovate delle locazioni particolari, che sono molto rare, e spesso dovrete lasciare in sospeso una quest per cercare una di queste locazioni e recuperare le forze e i preziosi poteri magici. Infine, l'interattività con gli oggetti è decisamente limitata: anche se il mondo di *Wake of the Ravager* è stato abbondantemente cosparso di forzieri e cassapanche, che possono essere ispezionati, potrete esaminare muri, librerie, tavoli e letti solo in casi molto rari, quindi non pensiate di poter entrare in una casa qualsiasi e spostare sedie, scoprire casseforti dietro agli arazzi, o trovare oggetti magici sotto dei barili.

Abbiamo anche scoperto che a volte il sistema di automapping, che normalmente vi mostra la mappa già completa di un'area appena vi entrate, fa i capricci e carica una mappa di un'altra locazione o addirittura non visualizza nulla.

Per parlare con i numerosi Personaggi Non Giocanti avrete a disposizione una serie di frasi già pronte che variano da un PnG all'altro.

Nella Foresta troverete dei villaggi sugli alberi abitati dagli Halfling: questi piccoli esseri possono rivelarsi molto utili!

Genere GdR
Casa SSI
Sviluppatore Special Project Team

- Divertente
- Interfaccia semplice e immediata
- Trama più evoluta

- Nessuna innovazione da *Shattered Lands*
- Non si può dormire se non in locazioni particolari

Versione PC

Per esplorare le desolate lande di *Wake of the Ravager* dovrete disporre almeno di un 386 a 40 Mhz, anche se è caldamente consigliato un 486 a 33 Mhz per evitare fastidiosi rallentamenti dello scrolling. Inoltre, sono necessari 4 Mb di RAM e 25 Mb di spazio su hard disk, più altri 4 o 5 Mb per i salvataggi. Sono supportate tutte le schede della famiglia Sound-Blaster e una vasta gamma di General Midi, tra cui Sound Canvas, Aria, Wave Blaster, Sound Wave e Gravis. Ovviamente, è praticamente indispensabile un mouse!

Versione PC CD ROM

È in dirittura d'arrivo anche la versione CD ROM in cui, oltre a essere assente il noioso sistema di protezione, sono incluse diverse animazioni extra e una presentazione più curata.

K VOTO

820 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

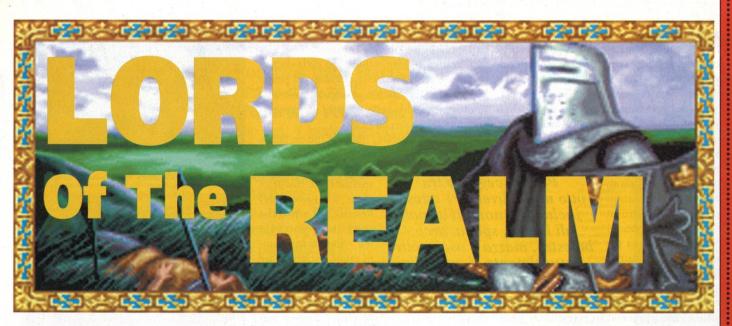
G
QI
A
FK

Wake of the Ravager non è per niente una delusione: anche se l'interfaccia non è stata ritoccata e la grafica, tolti sei o sette mostri nuovi, non presenta nessuna novità, le componenti più importanti di un GdR, la trama e la giocabilità, superano nettamente il precedente *Shattered Lands*: se riuscite a chiudere un occhio sulla scarsa interattività con gli oggetti di sfondo, sul fatto che non potete riposare se non in (pochi) punti prestabiliti e su qualche piccolo bug, *Wake of the Ravager* vi terrà incollati al monitor finché non sconfiggerete il perfido Drago di Ur Draxa - e ricordatevi che, come dice il saggio capo della Veiled Alliance, poche persone hanno attraversato il sentiero di un Drago e sono tornate a raccontarlo!

Al di là di questi difetti, *Wake of the Ravager* è un GdR piacevole e divertente, che offre un grado di difficoltà medio, un sistema di combattimento quasi perfetto e una serie di enigmi e puzzle logici che metteranno a dura prova la vostra materia grigia.

Paolo Paglianti

Sopra, **Athas comprende anche una serie di locazioni misteriose che hanno in comune una sola cosa: l'alta mortalità!**
A sinistra, **il sistema di automapping vi permette di vedere appena entrate in una nuova locazione la mappa completa; i puntini luminosi inidcano la presenza di mostri o PnG.**

Gli incantesimi creano effetti pirotecnici davvero incredibili! Notate che gli angoli ciechi non sono colpiti dall'esplosione.

Ovvero, come fare a diventare re d'Inghilterra con 16 campi, un pugno di sementi, qualche mucca, pochi contadini e tanta buona volontà. Un ennesimo gioco di strategia dalla Impressions, una software house che ha ristretto i suoi obiettivi a un unico genere.

"Autunno dell'anno di Grazia 1271. I temporali di stagione fanno prevedere che il raccolto di quest'anno sarà scarso, dato che un campo di grano mi si è pure allagato. I miei contadini sono malaticci e affamati. Cosa darò loro da mangiare? Mi conviene sacrificare qualche mucca e qualche pecora o andare avanti fino all'anno prossimo a razioni ridotte, rischiando un'insurrezione popolare? E quand'è che questi maledetti mercanti si decidono a farmi visita? Mi sto domandando chi me l'ha fatto fare di mettermi a capo di questa contea dimenticata da Dio, senza una laurea in agraria che mi aiuti a gestire come si deve questi territori, in modo che tutti possano essere sani e felici. Come se non bastasse ai confini orientali le truppe del signorotto avversario minacciano un'invasione, e ho solo 50 arcieri pronti a difendere i miei diritti su questa terra.

E io dovrei diventare Re? E gestire tutte le trentadue contee del Galles e dell'Inghilterra, io che faccio fatica a seguirne solo due?"

Queste sono solamente alcune delle tante domande che mi sono posto mentre giocavo a *Lords of the Realm* e sono sicuro che molti di voi si troveranno nella mia stessa situazione se decideranno di accettare la sfida proposta da questo bel gioco della Impressions. Dico bel gioco perché si tratta di un prodotto esauriente da tutti i punti di vista, se siete il tipo di giocatore attento e riflessivo.

Siamo nel 1268 e il trono d'Inghilterra è vuoto. Sei nobili si combattono tra loro nel tentativo di accaparrarsi la corona. Sotto di loro c'è una massa di contadini e servi della gleba la cui sopravvivenza dipende dall'abilità del proprio signore nel gestire le risorse del territorio.

Voi siete, naturalmente, uno dei nobili (ed è per questo che il gioco è divertente; pensate cosa sarebbe se voi foste uno dei contadini mandato a seminare, ad arare, a mungere le vacche, ecc...). Il vostro primo obiettivo è assicurare ai vostri sudditi scorte alimentari adeguate, di modo che possano crescere sani e moltiplicarsi. Per far ciò dovete decidere quanti campi far coltivare, quali far coltivare (sì, perché un campo coltivato per molto

Un gruppo di paesani sta manifestando contro la vostra politica pensionistica.

tempo produce meno grano), dove far pascolare bovini e ovini e quali sono, invece, i campi da far "riposare". Dovrete inoltre decidere cosa far mangiare ai contadini (grano o carne) e quanto (razione normale, doppia, tripla, ma anche mezza razione, un quarto o niente del tutto). Sembrerebbe facile, ma in questa terra maledetta i temporali, i roditori le epidemie e i lupi si sprecano e siete fortunati se tutto procede secondo i vostri piani. Nel giro di un anno capirete se il vostro lavoro sta dando buoni frutti o meno: una popolazione ben nutrita è più felice, fa più figli e paga le tasse volentieri; inoltre i contadini delle contee vicine affluiranno numerosi in cerca di un pasto caldo, pronti a giurarvi fedeltà e sono sicuro che per quel momento avrete già in mente cosa fargli fare.

Già, perché, oltre all'agricoltura, ci sono molti modi per non farli stare in ozio. Potrete metterli al lavoro nelle miniere, per esempio, dove potranno allegramente estrarre il ferro utile ai vostri armaioli (ma di questo parleremo dopo); oppure impiegarli nella raccolta di legname e pietre necessari a costruirvi un castello (oops, a farvi costruire un castello). E qui c'è una delle chicche del gioco.

Lords of the Realm vi dà la possibilità di progettare e realizzare un castello come lo desiderate, con torri piccole o grandi, rotonde o quadrate, muri più o meno alti, fossati, baracche, porte e roccaforti secondo il vostro gusto. Se invece non avete voglia di sbizzarrire la vostra fantasia potete utilizzare uno dei cinque progetti di veri castelli, costruiti all'epoca di Re Edoardo I, contenuti nel gioco. Potrete seguire tutte le fasi della costruzione del vostro maniero, guardarlo in pianta e in alzato, modificarlo, allargarlo, insomma tutto quello che avete sognato da bambini quando giocavate con i Lego.

Forse vi chiederete, "ma che me ne faccio di un castello?". Volete scherzare? Il titolo del gioco non vi insospettisce? La traduzione è "I Signori del Reame", nel senso che il Reame è uno solo ma i Signori sono tanti! (sono pronti a fare qualsiasi cosa pur di conquistarlo). I rapporti con i vostri vicini di casa (Il Duca, Il Vescovo, La Contessa, Il Cavaliere e il Barone) non sono sempre rose e fiori e variano dall'alleanza (vera o finta che sia) all'invasione a sorpresa. Una caratteristica del programma davvero notevole è che non solo i vostri avversari possono essere gestiti da giocatori umani, ma due giocatori possono sfidarsi su computer differenti collegati via modem o null modem cable. Un castello, con una pur piccola guarnigione al suo interno, rende il lavoro dei vostri avversari molto più difficile.

Potete scegliere tra otto unità diverse, e queste includono uomini armati di lancia, spada, arco, balestra, mazza o ascia, oltre naturalmente ai contadini e ai cavalieri

Naturalmente, il rovescio della medaglia è che se siete voi a volervi prendere un territorio nemico dovrete condurre un assedio in grande stile. L'attenzione riservata dai programmatori a questo evento sembra non aver tralasciato alcun particolare: il morale degli assediati e degli assedianti, le scorte di cibo disponibili, il tipo di truppe impiegate, la forma del castello ecc... sono le variabili che rendono ogni assedio unico e fanno sì che possiate guardare alla conquista di una contea avversaria come ad una sfida sempre nuova e non come ad una operazione di "routine". Tutti i vostri soldati devono essere assegnati a compiti precisi (foraggiamento, costruzione di macchine da assedio o semplici attaccanti), un po' come avete fatto in

Questa mappa mostra le singole contee, incluse le coltivazioni, gli allevamenti di animali, la posizione di eserciti e castelli ecc...

La schermata eventi riporta ciò che di significativo è accaduto nella contea: condizioni atmosferiche, incendi ed eventuali insurrezioni.

Ogni contea ha sedici campi a disposizione. Da qui si decide come impiegarli: coltivazioni, pascolo per il bestiame o riposo stagionale.

Con la schermata stagionale controllate le risorse della contea: razionate il cibo, e assegnate i compiti ai contadini.

nota bene NB

Malgrado sia ambientata in un'epoca diversa la cosa che somiglia di più a questo gioco è *Colonization* di Sid Meier (recensito in questo numero), proprio per l'attenzione rivolta sia all'aspetto della gestione del territorio che a quello militare. Nel gioco della Impressions gli avvenimenti di guerra sono trattati in maniera sicuramente più completa, ma anche più complessa, e la cosa potrebbe scoraggiare i fan della "giocabilità immediata". Gli assedi ricordano un po' quelli di *Siege*, della Mindcraft, anche se in *Lords of the Realm* non ci sono elementi fantasy. Infine, se ciò che vi interessa di più in un gioco di questo tipo è la parte di conquista militare, allora non potrete sbagliarvi di molto se vi rivolgerete all'ottimo *Warlords 2* della SSG.

Sopra a fine anno questo simpatico allegrone riassume la situazione generale delle contee sotto il vostro controllo. *Sotto* la mappa strategica mostra la situazione generale del reame. Informazioni diverse possono essere evidenziate o nascoste grazie alle icone sulla sinistra.

precedenza con i contadini. La conquista di una contea neutrale, che non ricade cioè sotto la giurisdizione di uno dei nobili, è invece molto più semplice, proprio per la mancanza di un castello. Quando avrete armi sufficienti (potete costruirle o comprarle dai mercanti) da poter equipaggiare una o più unità di soldati, basterà muovere quest'ultime nel piccolo edificio al centro del paese e sconfiggere le orde di contadini che si oppongono alla vostra venuta. Equipaggiate le vostre unità a seconda del tipo di strategia che volete impiegare sul campo di battaglia ma è chiaro che un paio di reggimenti armati di spada e uno di archi sono più che sufficienti a tenere a bada qualunque massa di villici. Parlando di eserciti, potete scegliere tra otto unità diverse, e queste includono uomini armati di lancia, spada, arco, balestra, mazza o ascia, oltre naturalmente ai contadini e ai cavalieri (che costituiscono l'elite del vostro esercito).

Se vi state chiedendo come farete a gestire contemporaneamente contee, mucche, pecore, grano, tasse, contadini, soldati, castelli e assedi vi rassicuro subito dicendo che, una volta che sarete a capo di tre territori, il vostro consigliere economico vi proporrà, in cambio di una modica cifra, di occuparsi dei problemi della terra. E vi assicuro che non è un favore da poco.

Leonardo Gajo

Genere Strategia
Casa Impressions
Sviluppatore Interno

- Grande coinvolgimento
- Ambientazione resa molto bene nei minimi dettagli
- Ottimo sia dal punto di vista strategico che da quello gestionale.

- La musica è un po' tediosa
- Dopo un po' vi sembra che non ce la farete mai
- La grafica dei soldati, durante le battaglie, non è all'altezza di tutto il resto

Versione PC

Lords of the Realm **occupa circa 10 megabyte del vostro hard disk e ogni salvataggio si prende 150K in più. Supporta le principali schede sonore e, anche se è possibile giocarlo solo da tastiera, un mouse è raccomandato. Richiede almeno 585 K liberi di memoria base. La confezione è veramente "regale" e i manuali (ben quattro!) sono più che esaurienti: uno per il gioco, uno di supporto tecnico e di consigli, uno per battaglie e assedi ed uno che contiene una ricerca storica sull'Inghilterra feudale.**

K VOTO

Lords of the Realm è sicuramente un buon prodotto. Dedicato a un pubblico a cui piace giocare in modo attento, costituisce una novità per la completezza con cui sono stati trattati tutti gli aspetti della vita di un lord medievale. Inoltre la complessità delle azioni militari lo rendono sicuramente meno noioso di molti giochi in cui la parte gestionale è dominante. È una trovata interessante quella di sgravarvi dal peso dello sfruttamento delle risorse della contea per dedicarvi, dopo un po', alla conquista vera e propria. Insomma, una simulazione riuscitissima dalla grande giocabilità e con una grande atmosfera.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Come vanno le cose a casa dei concorrenti? Questa schermata mostra la situazione generale dei vari Lord.

Adesso che il vostro castello è pronto potete vedere quante truppe e quante razioni di cibo contiene.

SENSORY OV

In *Sensory Overload* i nemici sono dei terroristi sanguinari che hanno invaso il reparto medico in cui siete stati ricoverati. Armati inizialmente di una semplice pistola trovata per caso, dovrete fere pulizia di tutti i livelli dell'ospedale.

Per Macintosh non è ancora stato convertito *Doom*. Bella scoperta! Ed è solo per questo che i possessori del computer dalla mela iridata devono versare tante lacrime amare? No, non ne vale la pena, specie se capita tra le loro mani questo gioco!

Un colpo di pistola esploso nel corridoio adiacente alla vostra stanza vi riporta immediatamente alla realtà. Vi trovate nell' ospedale di un centro di ricerche e vi sareste aspettati di tutto tranne che un risveglio così movimentato. Dalle poche parole che riuscite ad ascoltare capite che una banda di terroristi si è impadronita dell'ospedale e ne ha bloccato le uscite. Il vostro pensiero è uno solo: scappare. Aprite la porta della vostra stanza e vi trovate circondato dai cadaveri di quelli che erano i vostri infermieri. Iniziate a cercare una via di fuga e vi imbattete, in un corridoio attiguo, nel primo segno positivo di quella che si rivelerà essere una giornata un po' impegnativa: trovate una pistola...

Questo *Sensory Overload* si è rivelato un vero e proprio fulmine nel cupo immaginario di tutti gli utenti Macintosh che stavano aspettando una conversione di *Doom* per le loro macchine. La Reality Bytes si è rivelata con questo suo primo titolo come una software house che, almeno qualitativamente, non ha nulla da invidiare alle etichette più blasonate.

Sensory Overload sfrutta appieno le caratteristiche della macchina della Apple dando vita a un frenetico arcade in texture mapping che, almeno su questa piattaforma, non ha degni rivali.

Esplorando l'ospedale, passati i primi due livelli volutamente noiosi per farvi prendere confidenza con l'interfaccia e i comandi, *Sensory Overload* si rivelerà in tutta la sua bellezza: incontrerete ascensori, rampe di scale, magazzini, sotterranei e ambienti molto diversi tra di loro. Il livello di difficoltà del gioco è molto ben calibrato e vi porterà a immedesimarvi nel gioco molto rapidamente. Se all'inizio potrete permettervi di affrontare i terroristi singolarmente, a colpi di arma da fuoco, vi troverete ben presto a dover pensare a qualche alternativa che vi possa assicurare una sopravvivenza più certa. Aprire una porta e trovarvi davanti un folto gruppo di uomini armati sino ai denti vi richiederà di aguzzare l'ingegno. Capirete presto che la soluzione più veloce sarà quella di aprire la porta, lanciare una granata e richiudere la porta: quando la riaprirete avrete la piacevole sorpresa di ammirare il simpatico gruppo stramazzato al suolo. Durante il vostro cammino troverete parecchi oggetti utilissimi al vostro scopo: una potente mitraglietta UZI si sostituirà molto presto alla pistola, granate e bengala (indispensabili per illuminare i sotterranei) diverranno vostri inseparabili amici, un comodo e pratico radar tascabile segnalerà con un irritante cicalino la presenza di uno o più nemici nelle immediate vicinanze, mentre un walkie-talkie vi informerà circa i prossimi piani dei terroristi.

Sensory Overload sfrutta appieno le caratteristiche della macchina della Apple dando vita a un frenetico arcade in texture mapping

Pur essendo un gioco prettamente d'azione, non è stato trascurato l'aspetto strategico che vi vedrà impegnati a cercare delle carte magnetiche colorate che vi permetteranno di accedere ai livelli successivi, come pure incontrerete degli intricatissimi labirinti che sarete costretti a esplorare in lungo e in largo alla ricerca di munizioni e utilissimi kit per il pronto soccorso. La funzione di automapping si rivelerà in-

A seconda della potenza del vostro Macintosh potrete giocare con una finestra più o meno ampia.

Alla fine di questo corridoio buio potrebbe esserci di tutto, da un'arma bonus a un gruppo di terroristi.

ERLOAD

Genere Sparatutto 3D
Casa Reality Bytes
Sviluppatore Interno

- Davvero adrenalinico
- Realizzazione ineccepibile
- Violenza gratuita

- Non si può giocare in rete
- Non si chiama *Doom*
- Violenza gratuita

Versione Macintosh

Sensory Overload **gira sui Macintosh dotati di processore 68030 a 25 Mhz o superiori. Esige il System 7.x e ama sistemarsi comodamente in almeno 10 Mb del vostro hard disk. Il monitor deve essere almeno di tredici pollici, ovviamente con il Macintosh settato a 256 colori.**
Novità: ***Sensory Overload*** **è programmato per funzionare sia con i "normali" Macintosh sia con i Power Macintosh (dotati di microprocessore Power PC) di cui sfrutterà appieno la potenza di calcolo consentendovi di giocare a schermo pieno!**

K VOTO

885 MAC

Sensory Overload è davvero bello. Forse non raggiungerà la fluidità di *Doom*, forse non potrà essere giocato in rete come *Doom*, forse non si chiama *Doom*, ma è davvero un gran bel gioco e gira su Macintosh! Gli scenari sono proprio molti e abbastanza diversificati tra di loro e la longevità è assicurata. La grafica in alta risoluzione e il suono campionato (anche se non eccelso) ne fanno un gioco davvero valido anche sotto il profilo tecnico. Camminare per un corridoio e arrivare gravemente feriti a una porta senza sapere che dietro di essa vi è qualcuno che vi sta aspettando può rivelarsi davvero troppo per i vostri nervi. Non consigliato ai pacifisti.

CURVA INTERESSE PREVISTO

NB – nota bene

Sensory Overload **rimane il migliore dei giochi tipo** ***Doom*** **su Macintosh. Meno di un anno fa la Bungie Software ci propose** ***Pathway into Darkness*** **che, comunque, non poteva offrirci né lo spessore né il divertimento del titolo in esame su queste pagine. Valida alternativa, invece, è il neonato** ***Wolfenstein 3D*** **per Macintosh rilasciato pochi giorni or sono dalla MacPlay su licenza della id Software: un buon gioco anche se forse un po' ripetitivo.** ***Doom*** **è stato comunque annunciato per la piattaforma della Apple entro la fine di quest'anno.**

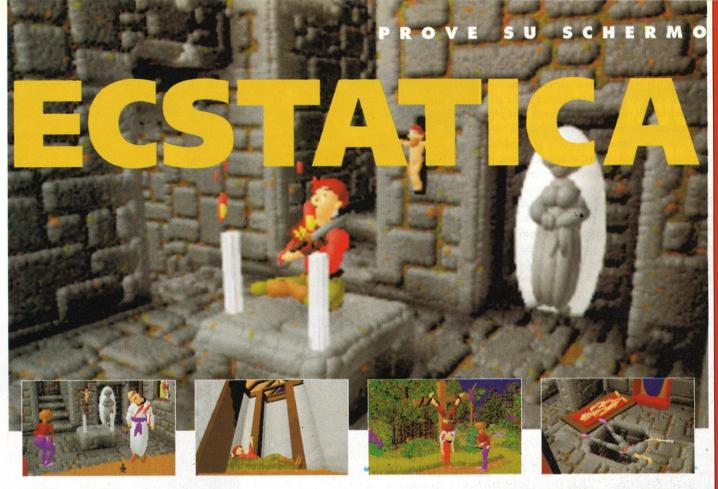
Con la mitraglietta tutto è più facile... ricordatevi di non premere troppo a lungo il grilletto, però.

Pur non raggiungendo i livelli di *Doom*, la grafica di *Sensory Overload* è abbastanza varia e curata.

dispensabile per scoprire tutti i passaggi segreti evitandovi di continuare a girare a vuoto.

Sensory Overload sfrutta appieno l'alta risoluzione del Macintosh ed è perfettamente configurabile a seconda della potenza di calcolo della vostra macchina. La finestra di gioco si dimensionerà in maniera automatica: dal solito schermo a francobollo per i microprocessori più lenti sino allo schermo pieno, utilizzabile esclusivamente dai Macintosh con processore Power PC. La musica, ripetitiva e incalzante, non è particolarmente indovinata e il silenzio si rivelerà essere molto più carico di sensazioni. Discorso a parte, invece, per l'accompagnamento audio che sfrutterà appieno il nuovo Sound Manager di Apple. La stereofonia non sarà solo una piacevole inutilità ma si rivelerà preziosissima per capire da che parte arrivano le voci e gli spari e, di conseguenza, i nemici. Concludendo, *Sensory Overload* è un gioco molto difficile da descrivere senza cadere nella banalità. Il suo punto di forza risiede nelle sensazioni che riesce a comunicare al giocatore: la paura sarà reale come pure l'adrenalina che scorrerà nelle vostre vene. Un gioco per Macintosh che si sostituisce degnamente a *Doom*. Unica grave lacuna è il non poter giocare collegati in rete.
Da non perdere!

Massimo Triulzi

ECSTATICA

Non potreste mai immaginare cosa possa succedere a un "turista fai da te" che si fermi lungo la strada verso casa in un lovecraftiano villaggio in cerca di pace e ristoro. Mai avventurarsi per la foresta senza provviste e con la borraccia vuota...

I Cerchi di Pietre sono un simbolo antico di magia e poteri arcani: in particolare, questi enormi faccioni di pietra potranno trasformare uno dei vostri oggetti in una devastante arma.

Siamo nel 928 dopo Cristo, in pieno Alto Medioevo: la civiltà occidentale, dopo più di mezzo secolo, sta ancora cercando di risollevarsi dalla caduta dell'Impero Romano, e un gran numero di piccoli villaggi resta isolato per intere stagioni se non addirittura per diversi anni. Così non c'è nulla di strano se un solitario viaggiatore incontra sulla sua strada un paese mai visto prima, e vi entra fiducioso in cerca di acqua e di un giaciglio di paglia dove recuperare le forze spese nel massacrante viaggio. Tuttavia l'atmosfera del villaggio sembra pervasa dal male, e al nostro sventurato eroe basta affacciarsi in una delle case per scoprire il terribile errore che ha commesso fermandosi a Tirich...

Il solo fatto che la presentazione di *Ecstatica* sfrutti il medesimo engine grafico del gioco vero e proprio, invece che mirabolanti sequenze in Full Motion Video come è nello stile della Psygnosis, vuol dire che i programmatori hanno ritenuto di aver creato un piccolo gioiello grafico; in effetti l'engine di *Ecstatica* è realmente strabiliante, anche se non altrettanto originale: osserverete il vostro eroe da un punto di vista esterno che cambia a seconda della vostra posizione; il vostro alter ego, i mostri, i (pochi) abitanti del villaggio ancora vivi e alcuni elementi dello sfondo sono animati tridimensionalmente e sovrapposti a colorati sfondi bidimensionali. Certo, l'idea alla base assomiglia molto a quella di *Alone in the Dark* ed effettivamente a una prima occhiata superficiale *Ecstatica* potrebbe sembrare un semplice clone della famosa avventura francese, ambientato nel Decimo secolo, ma basta dare uno sguardo al cavallo, al corpo del nostro eroe o ai mostri che incontrerete nelle prime locazioni per cambiare radicalmente idea.

Infatti Andrew Spencer, il programmatore del mitico *Internationale Soccer* per C 64, è riuscito a creare degli "attori" tridimensionali molto più tondeggianti e realistici di quelli targati Infogrames: il rigonfiamento dei muscoli del cavallo, la faccia del

A destra, **appena entrati nel villaggio, assisterete a delle scene simili: gli abitanti sono morti o moribondi e incredibili mostri stanno selvaggiamente malmenando i pochi superstiti.**
In alto, **il vostro eroe è animato in maniera eccellente: notate ad esempio i particolari del volto!**

nostro eroe o la pancia del prete impiccato sono incredibilmente convincenti e realistici, e anche gli atteggiamenti del protagonista di questa buia avventura contribuiscono a renderlo ancora più "vivo": a volte si rimbocca le maniche o, se prendete un'arma con la mano sinistra, se la passa automaticamente nella destra, oppure selezionando la camminata "silenziosa" si muove in punta di piedi! Inoltre gli sfondi stessi sono ricoperti da "bassorilievi" tridimensionali che sfruttano la stessa tecnica tondeggiante, e quindi potrà capitarvi di sparire dietro a statue disegnate sullo sfondo.

Come c'era da aspettarsi, l'engine di *Ecstatica* soffre degli stessi problemi di quello di *Alone in the Dark*: a volte vi capiterà di non riuscire a salire una rampa di scale perché la prospettiva vi inganna, oppure di uscire dall'inquadratura di una delle telecamere senza che cambi il punto di vista o di non riuscire a raccogliere un oggetto perché credete di essergli abbastanza vicini quando invece siete troppo lontani; in ogni caso si tratta di difetti che non intaccano la giocabilità se non in misura minima.

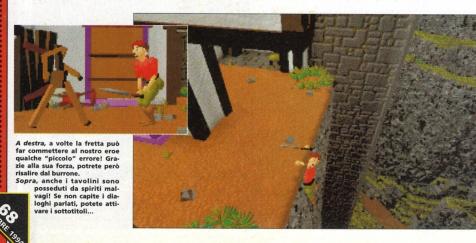
Muoverete il vostro alter ego utilizzando il tastierino numerico, e anche avendo a disposizione solo nove tasti, le vostre azioni non sono poi troppo limitate: potete andare avanti, indietro, ruotare a destra o a sinistra, prendere o appoggiare per terra un oggetto con ambedue le mani, attaccare con l'arto destro o quello sinistro e schivare un eventuale attacco. Inoltre, potrete scegliere se correre rumorosamente, camminare in modo normale o "sgattaiolare" cercando di fare meno rumore possibile.

I piccoli folletti che troverete un po' dovunque vi tendono imboscate nascondendosi dietro alle porte, oppure salendo uno sulle spalle dell'altro per arrivare abbastanza in alto per potervi colpire

Purtroppo, si sente la mancanza di un comando che vi permetta di "utilizzare" gli oggetti (leggere un libro appena lo trovate o lanciare un coltello) e anche di uno per "esaminare" i dintorni, ma del resto quando dovrete compiere un'azione particolare, come lanciare un incantesimo, scorrere le pagine di un diario o prendere sulle spalle un ferito, il programma riconosce le vostre intenzioni e viene automaticamente in vostro aiuto con un'animazione non interattiva che vi mostra il risultato dei vostri sforzi. Ovviamente questo sistema è un po' frustrante, visto che probabilmente perderete un sacco di tempo per scoprire come va portata a termine una certa azione anche quando avrete capito quale azione dovete compiere; inoltre, raccogliendo un oggetto non potrete sapere cosa avete in mano, e se da una parte spade, coltelli e libri sono facilmente identificabili, è anche vero che una descrizione elementare, per capire se avete in mano una antica reliquia o una radice magica, non sarebbe certo risultata inutile. Come avrete già intuito l'interazione non è sicuramente uno dei punti di forza di *Ecstatica*: in primo luogo potrete prendere due soli oggetti per volta (uno per ogni mano) e in ogni caso, come abbiamo detto prima, non potrete compiere azioni speciali con essi se non in casi eccezionali: se non avete idea di cosa questo possa significare, immaginatevi di dover giocare le prime stanze di *Alone in the Dark* con queste limitazioni!

Potrete scegliere due personaggi (uno maschio e uno femmina) e due diversi finali, uno da "buoni" e uno da convertiti al "lato oscuro" della magia...

A destra, a volte la fretta può far commettere al nostro eroe qualche "piccolo" errore! Grazie alla sua forza, potrete però risalire dal burrone. *Sopra,* anche i tavolini sono posseduti da spiriti malvagi! Se non capite i dialoghi parlati, potete attivare i sottotitoli...

Incontrerete diversi mostri tra le case diroccate di Tirich: alcuni sono forti, altri veloci e silenziosi!

NB nota bene

Se vi piace *Ecstatica*, ovviamente, non potete perdervi le due avventure tridimensionali della Infogrames che hanno ispirato l'engine del gioco della Psygnosis, i due *Alone in the Dark* in cui dovrete affrontare rispettivamente una casa infestata dagli adoratori di Cthulhu e sgominare una banda di gangster Voodoo.

Una valida alternativa è anche offerta da *Little Big Adventure*, l'avventura in 3D isometrico, creata proprio dal "papà" di *Alone in the Dark* recensita in questo stesso numero. Se preferite invece qualcosa di più avventuroso potete dare un'occhiata all'ultimo episodio della saga degli *Ultima*...

K Gioco K

La vostra unica speranza per poter entrare nel Castello è di creare una pozione magica che vi trasformi in un animale abbastanza piccolo da entrare nelle crepe del muro.

Gli immancabili Dungeon sono colmi di trappole e nemici se non state attenti a dove mettete i piedi, potreste trovarvi infilzati i...

Genere Avventura
Casa Psygnosis
Sviluppatore Andrew Spencer

* Grafica mozzafiato
* Animazioni realistiche
* Background tutto da esplorare

* Potrete portare solo due oggetti
* Scarsa interattività con gli oggetti

Versione PC CD-ROM

Per giocare a *Ecstatica* dovrete disporre di un 486, anche se in teoria il gioco è compatibile con i 386; naturalmente è d'obbligo un CD-ROM a doppia velocità e 4 MB di memoria estesa, anche se con 8 MB le animazioni sono più fluide e i caricamenti meno stressanti. È possibile giocare *Ecstatica* direttamente da CD, oppure installare 10 Mb o 40 Mb su hard disk, rendendo i caricamenti ancora più rari e meno fastidiosi. Ovviamente, tutti i dialoghi sono talkie! Per quanto riguarda le schede sonore, sono comprese tutte le SoundBlaster e una buona gamma di General Midi, dalla Roland all'UltraSound.

La Psygnosis con *Ecstatica* ha dato la propria interpretazione di avventura dinamica 3D: grafica a dir poco incredibile, animazioni realistiche ai massimi livelli e sonoro da favola, uniti però a una scarsa interattività con gli oggetti e alla limitazioni di poterne portare solo due contemporaneamente. Gli enigmi non sono arzigogolati come quelli del diretto concorrente *Alone in the Dark*, anche perché sarebbe stato impossibile altrimenti proprio a causa della limitata interattività e spesso basta scoprire cosa utilizzare in quale posto, difetto ancora più evidente che in altre avventure, poiché il numero di oggetti a vostra disposizione è relativamente basso.
Ecstatica si rivela un'ottima avventura dall'eccellente grafica, semplicemente più orientata verso l'esplorazione e i combattimenti che la risoluzione di arcani enigmi, che catturerà l'attenzione del giocatore senza troppi problemi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Tuttavia i programmatori hanno badato bene a non creare troppi problemi al giocatore, evitandogli soprattutto di dover fare decine di viaggi identici per trasportare altrettanti oggetti in una determinata locazione: infatti, in giro per il villaggio, troverete ben pochi oggetti, e per risolvere i numerosi enigmi di Tirich dovrete, tranne in casi particolari, utilizzarne al massimo due o tre.

D'altra parte alla Psygnosis hanno pensato bene di puntare maggiormente sul combattimento e sull'esplorazione per catturare l'attenzione del giocatore; infatti gli scontri con i mostri di Tirich sono a dir poco epici: ad esempio, i piccoli folletti che troverete un po' dovunque vi tendono imboscate nascondendosi dietro alle porte, oppure salendo uno sulle spalle dell'altro per arrivare abbastanza in alto per potervi colpire! I mostri più grandi, come l'Uomo Lupo o il Draghetto verde, sono dotati di un'intelligenza artificiale abbastanza sviluppata da consentirgli di attaccarvi alle spalle, di caricarvi quando vi state spostando e siete più vulnerabili, o di ritirarsi fuori dal raggio delle vostre armi se feriti gravemente. Questi mostri sono talmente spietati da spingere la Psygonosis a suggerire la vendita di Ecstatica solo ai maggiorenni: per esempio, entrando nel villaggio verrete assaliti dopo pochi passi dal terribile Uomo Lupo che, dopo avervi malmenato senza troppi riguardi, vi legherà per i piedi in uno stanzone, dove verrete di nuovo picchiati a sangue senza poter muovere un dito. Anche i malvagi folletti hanno in serbo sgradite sorprese, come trappole sotterranee e sadiche torture, che dovrete cercare di evitare ad ogni costo!

L'esplorazione del villaggio vi porterà poi in posti davvero incredibili: il campanile della chiesa diroccata vi offre uno spettacolo a dir poco imperdibile, come il cerchio di pietroni o i dungeon del Castello; vi muoverete in uno scenario grande più o meno come il secondo *Alone in the Dark* che comprende il villaggio di Tirich, il vicino Castello e gli immancabili quanto tetri Dungeon, che metteranno a dura prova anche i saldi nervi dell'avventuriero più esperto!

Paolo Paglianti

I sogni di Ecstatica sono davvero incredibili: questo orso bruno alto due metri (da seduto) è la brutta copia del piccolo orsacchiotto della strega.

Le statue degli sfondi sono costruite con la stessa tecnica "tondeggiante" dei personaggi animati.

ACES of the DEEP

Gli appassionati di guerra sottomarina recentemente avevano avuto solo il discreto *Seawolf* per sfogare i loro istinti bellicosi. Ora la Dynamix raccoglie il guanto di sfida lanciato tanto tempo fa da *Silent Service 1* e *2*...

Questa schermata mostra la situazione delle averie a bordo del sommergibile. Molti segni rossi significano che una fine bagnata è vicina.

Quando si lancia un siluro si viene gratificati da questa animazione. La qualità è buona, ma qualcuna in più non avrebbe sfigurato.

Aces of the Deep "continua" la tradizione dei grandi simulatori della Dynamix inaugurata con *Red Baron*, *Aces of the Pacific* e *Aces Over Europe*. Le virgolette sono d'obbligo, visto che questo nuovo titolo abbandona i cieli azzurri e insanguinati delle due guerre per tuffarsi nelle grigie (ma altrettanto insanguinate) onde dell'Atlantico, nel mezzo di quella grande battaglia tra sommergibili tedeschi e navi alleate che si protrasse per tutta la Seconda Guerra Mondiale.
La confezione del programma, la veste grafica del manuale e l'interfaccia utente riprendono, però, lo stile dei titoli già pubblicati e ciò garantisce una continuità all'interno della serie, al di là della differenza nell'argomento trattato.

Caricato il programma, il giocatore ha la possibilità di scegliere se giocare una singola missione o un'intera carriera di guerra. Quale che sia la scelta, *Aces of the Deep* permette di vestire solo i panni di un comandante di U-Boat tedesco. Nel caso di una missione singola, potete scegliere tra uno scontro realmente avvenuto e uno creato da voi. Nel secondo caso potete controllare parametri come le condizioni atmosferiche, il tipo e il numero dei mezzi incontrati (inclusi eventuali aerei da pattugliamento) e l'imbarcazione con la quale combatterete.

> *Il gioco "campagna" presenta svariate opzioni, ma la principale riguarda da quale momento della guerra volete iniziare la vostra carriera*

Il gioco "campagna" presenta anch'esso svariate opzioni, ma la principale riguarda da quale momento della guerra volete iniziare la vostra carriera (dalle prime sortite al crepuscolo della marina del Reich).

Quale che sia l'opzione che sceglierete, poi, potete sempre accedere al fondamentale "pannello del realismo", che definisce ulteriormente il livello di diffi-

A sinistra potete vedere uno dei pannelli tramite i quali si controllano le funzioni del sommergibile. Questo è per il lancio dei siluri.

La "vista virtuale" dalla torretta del sommergibile. L'effetto delle onde è così realistico da causare un mal di mare virtuale.

IL BUG SOTTO IL MARE

Anche in *Aces of the Deep* sono stati segnalati dei bug. Il problema che li rende di difficile identificazione è che appaiono e scompaiono secondo la macchina e la configurazione. Alcuni utenti hanno riferito che il programma si blocca se tentate di ascoltare la musica attraverso una scheda Soundblaster16. La soluzione è quella di giocare solo con gli effetti sonori. Talvolta ci sono problemi durante la riemersione (il sottomarino si blocca appena sotto alla superficie), mentre altre volte, nella vista dal ponte, il moto ondoso accelera bruscamente. La Dynamix ha già promesso un patch che dovrebbe risolvere tutti questi problemi.

Nel circolo ufficiali potete rilassarvi tra una missione e l'altra, e raccogliere notizie sull'andamento della guerra.

Genere Simulazione
Casa Dynamix
Sviluppatore Interno

- Simulazione molto accurata, anche negli aspetti secondari
- Sonoro da brividi, non tanto per la qualità quanto per la ricchezza degli effetti simulati

- Il realismo talvolta va a scapito della giocabilità
- Potete giocare solo dalla parte dei tedeschi

K VOTO

915 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La Dynamix regala finalmente a tutti gli appassionati qualcosa a cui giocare dopo *Silent Service*. *Aces of the Deep* mantiene tutte le sue promesse, e si colloca ai primi posti nel moderno panorama dei simulatori. Rispetto a *SS*, però, *AotD* è leggermente più complesso e realistico, e per la stessa ragione un po' meno giocabile.
Dettagli a parte, non esitiamo a consigliarvi questo ottimo programma, il cui manuale vale da solo il prezzo della confezione (banale, ma vero). Ora, aspettiamo solo un titolo altrettanto accurato basato su un moderno sottomarino...

CURVA INTERESSE PREVISTO

Versione PC

Aces of the Deep **richiede almeno un processore 386DX a 33MHz, 4Mb di RAM, MS-DOS 5.0 o superiore, EMM386 o QEMM386. Installato, occupa circa 10Mb di spazio su HD. Richiede una scheda VGA e un mouse MicroSoft compatibile. Supporta tutte le schede sonore più comuni (ma una SoundBlaster o compatibile è raccomandata). Stranamente, però, il programma non supporta una scheda Gravis Ultrasound.**

La situazione dei siluri caricati nei tubi viene controllata da qui. Il gioco include tutti i modelli di siluro impiegati durante la guerra.

La mappa tattica. Il cerchio rosso indica la visibilità intorno al sommergibile (se l'opzione apposita viene attivata).

coltà. Da qui potete decidere se giocare con munizioni limitate o infinite, con visibilità totale o realistica, con carburante limitato o illimitato e così via.

La schermata principale ricostruisce la plancia di comando del vostro sommergibile e basta cliccare sugli oggetti e sui portelli che avete intorno per accedere alle varie funzioni del sottomarino (camera siluri, carteggi di navigazione, sala motori, controllo danni, periscopio, controllo di profondità, sala radio, ecc...). Inoltre, una fila di icone in basso permette di parlare con i vostri uomini, di attivare la funzione di tempo accelerato e di far partire il cronometro di bordo. Se decidete di salire sul ponte, verrete gratificati con un'animazione della zona di mare che vi circonda. Il movimento delle onde e il beccheggiare del vostro vascello sono così realistici che numerosi giocatori hanno raccontato di essere stati colti da mal di mare ogni volta che hanno assistito a questa vista (sembra incredibile, ma è un fenomeno già sperimentato in passato da alcuni giocatori di *Doom*). Se avete scelto di affrontare una missione singola, accedete subito alla zona di guerra, con un gruppo di navi all'orizzonte e una tattica tutta da pianificare. Il gioco "campagna", al contrario, prevede lunghi periodi di pattugliamento sulla mappa strategica (variabili in base agli ordini ricevuti) con "zoomate" sulla zona di operazioni ogni volta che si avvista un naviglio nemico. Si tratta della stessa struttura di gioco già incontrata in *SS2*, ma che qui, talvolta, si trascina un po' troppo a lungo. Ci sono intere sortite durante le quali non accade nulla e, sebbene si tratti di una simulazione realistica della vita di un capitano di sommergibile durante la guerra, ciò a livello di giocabilità si risolve con minuti e minuti di attesa inutile e abbastanza noiosa. *Aces of the Deep* contiene tutte le caratteristiche a cui sono abituati i fan dei simulatori di sommergibile (batterie, siluri che possono non funzionare, cariche di profondità, ecc...), vale quindi la pena di sottolineare le novità. Innanzitutto, il ruolo fondamentale svolto dagli aerei da pattugliamento, che contribuiscono a rendere la vita ancora più difficile al povero U-Boat. Quindi la presenza di un "valore di preparazione" dell'equipaggio che influenza sotto vari punti di vista la performance del vostro vascello. Infine, l'attenzione rivolta dal team dei programmatori anche ai dettagli secondari: in una missione, un siluro lanciato contro di me da un aereo ha invece colpito la corvetta che mi stava dando la caccia(!). In un'altra, all'affondamento di una corazzata e alla mia successiva fuga dalle unità di scorta, è seguito un cupo rumore di echi e scricchiolii metallici che è riverberato per tutto lo scafo del sottomarino... era la corazzata che stava affondando! Brava Dynamix! È proprio questa attenzione per il dettaglio che soddisfa gli appassionati, e che pone *Aces of the Deep* nella categoria dei giochi consigliati senza riserve. Buona caccia.

Vincenzo Beretta

NB — nota bene

Silent Service 2 dovrebbe essere ancora in giro, sotto forma di gioco "budget". A nostro giudizio, ha qualcosa in meno rispetto al primo titolo (realizzato dall'immortale Sid Meyer), ma è ancora oggi un buon gioco rinvenibile a prezzo contenuto. _Seawolf_, della Electronic Arts, è il seguito di _688_. Vi trasporta a bordo di un moderno sottomarino nucleare. Il sonoro è semplicemente eccezionale, ma lo stesso non si può dire della giocabilità (un po' priva di spessore). Se della guerra sul mare vi interessano gli aspetti operazionali, allora _Harpoon 2_ è il programma che fa per voi, sebbene avrete bisogno di un computer veloce, mentre l'imminente _5th Fleet_ affronterà lo stesso tema dal punto di vista strategico.

La mappa strategica permette di seguire l'andamento delle missioni di pattuglia, e mostra gli aeroporti principali della regione.

NOVASTORM

Il Sistema di Bodor è stato invaso dalle truppe spaziali di Scarab: è vostro compito tentare di liberare i tre pianeti caduti in schiavitù, alla guida del caccia più avanzato della galassia: lo Scavenger!

Forse penserete che liquidare il background di un gioco nell'introduzione della recensione sia un po' limitativo... In effetti avrei facilmente potuto inventarmi particolari interessanti riguardo al malvagio impero di Scarab e delle terribili armi che vi scaglierà contro, o riguardo al vostro esercito e al compito che vi aspetta... Ma, che diamine, si tratta, tutto sommato, semplicemente di uno sparatutto, e come tale la cosa più importante non è tanto la storia che ci sta dietro, quanto la sua grafica, la sua realizzazione tecnica, la sua capacità di catturare l'attenzione del giocatore e divertirlo davvero. *Novastorm*, questo nuovo sforzo di casa Psygnosis, possiede in abbondanza tutte queste caratteristiche, e le unisce ad altre innovazioni tecniche e ad abbellimenti artistici che lo rendono un gioco piacevole da guardare e da giocare, difficile (ma non frustrante) e tecnicamente perfetto.

Il gioco si divide in tre livelli (o, se preferite, tre pianeti): il mondo vulcanico di Callinhor, il mondo desertico di Kallum Koll e il mondo ghiacciato di Hoth... Ehm, no, scusate... di Quiggin! Una volta superati questi tre pianeti, dovrete affrontare un quarto (e ultimo, temiamo) livello, ambientato in parte in un sistema di asteroidi vicino al pianeta di Quiggin e in parte sulla superficie e all'interno della nave ammiraglia del nemico: la Scarab X Excelsior, un incrociatore da battaglia pesantemente armato e sorvegliato da migliaia di droidi e macchine da guerra: una vera impresa da eroi!

La cura e l'innovazione con cui i guardiani e le macchine di fine livello sono stati disegnati vi farà spalancare la bocca in stato catatonico momentaneo

Una delle basi di Scarab sul pianeta dei ghiacci: non sarà difficile distruggerla se avete una buona arma e qualche smart-bomb.

Questa installazione è difesa da torrette laser che cercheranno di colpirvi e, nel frattempo, dovrete evitare di schiantarvici sopra.

Ogni livello è a sua volta diviso in quattro "stage" (o sottolivelli) al termine di ognuno dei quali troverete il classico guardiano... Solo che non si tratta del "classico" guardiano, almeno non in alcuni casi: quando, infatti, vi troverete ad affrontare il terribile drago di lava e il suo alleato meccanico volante, o l'Uomo Fenice in persona, all'interno dei crateri ribollenti di lava del pianeta Callinhor, o, ancora, vi troverete a combattere contro un enorme scarabeo nero mezzo animale e mezzo macchina, nelle caverne del pianeta Kallum Koll, o, infine (ma è tanto per fare un esempio...) contro lo scorpione dei ghiacci di Quiggin, capirete cosa voglio dire.

La cura e l'innovazione con cui i guardiani e le macchine di fine livello sono stati disegnati vi farà spalancare la bocca in stato catatonico momentaneo (quanto basta per farvi perdere una o due astronavi).

Ma basta parlare di nemici, passiamo a noi. Il siste-

Le sequenze introduttive e d'intermezzo sono realizzate molto bene e aggiungono sapore e profondità al gioco.

Il dragone del pianeta di lava Callinhor è uno dei mostri più poericolosi dell'intero gioco: concentrate il vostro fuoco sulle fauci!

Sopra: l'unica creatura ancora più potente e ancora più pericolosa del dragone, è la fenice di Callinhor, una specie di uomo falco con piume di fuoco che si erge dal vulcano lasciandovi a bocca aperta.
A lato: un'altra immagine delle sequenze d'intermezzo: la vostra nave in tutto il suo splendore, mentre compie una manovra acrobatica.

ma di armamento dello Scavenger è molto simile a quello usato in altri sparatutto "alla *Project-X*": continuando a distruggere ondate di nemici potrete raccogliere degli oggetti a forma di grossa moneta (argentati, dorati o di colore bronzeo) che fanno avanzare una barra di Power-Up nella parte inferiore dello schermo. Quando la barra raggiunge il bonus desiderato, non vi resterà che premere la barra spaziatrice (o Return) per attivarlo e godere dei suoi benefici effetti.

Inizierete, infatti, con un colpo singolo di potenza minima (la potenza delle armi viene segnalata da un indicatore in alto a sinistra sullo schermo, subito sotto a quello dell'energia degli scudi della vostra astronave): potrete avere colpi doppi e tripli (a diversi livelli di potenza) un "compagno di volo" visualizzato sotto forma di pod che spara ai vostri nemici, dei missili a ricerca che non falliscono mai il bersaglio, dei cannoni laser ultrapotenti, delle smart-bomb, particolarmente utili contro i guardiani di fine stage, degli scudi addizionali per difendervi dai colpi avversari, ecc.

La visuale (in soggettiva dietro la vostra nave), vi permette di pilotare il vostro Scavenger comodamente sia in modalità "arcade" (quella, per così dire, normale) che in modalità "pilot" (il sistema di pilotaggio di un qualsiasi simulatore di volo). Naturalmente non potete aumentare o diminuire la velocità (i fondali scorrono in maniera fissa e sempre uguale), ma la vostra nave può muoversi a pieno schermo e, anzi, dovrete fare attenzione a non andare a sbattere contro edifici, canaloni, getti di lava o altre astronavi. Riguardo alla profondità dei vari oggetti presenti su schermo, i programmatori della Psygnosis hanno realizzato una particolare routine di Z-Buffering che permette al programma di sapere in ogni momento se gli sprite stanno cozzando fra di loro oppure no, calcolandone la distanza.

Il briefing è finito: ora è meglio che saliate sullo Scavenger, o sarà tutto perduto...

Yuri Abietti

Genere Sparatutto
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno

- Grafica curata e accattivante
- Azione frenetica
- Musiche bellissime
- Sistema di controllo ben calibrato

- Quando ci sono molti sprite sullo schermo si fa fatica a capire cosa sta succedendo (la confusione è molta, ma è anche abbastanza realistico)

Versione PC CD ROM

Novastorm **risiede su un unico CD-ROM. Richiede soltanto 4 Mb di memoria per girare. Il gioco supporta praticamente qualunque tipo di scheda sonora (gli effetti e le musiche sono grandiosi già su una normale SoundBlaster o compatibile); supporta il joystick e il mouse. *Novastorm*, infine, parte e gira interamente da CD e non ha bisogno di alcun tipo di installazione su hard-disk (e vi assicuro che i caricamenti sono rapidi e brevi). Gli unici file salvati sul vostro disco fisso (sempre che voi lo decidiate) saranno i punteggi e il setup delle opzioni.**

Eccezionale, strepitoso, grande: tutte parole che si possono usare senza tema di smentita parlando di *Novastorm*. Quelli di voi che erano rimasti impressionati dalla grafica di *Microcosm* rimarranno completamente atterriti da questo nuovo titolo. Infatti, praticamente, si tratta di un *Microcosm* portato alla perfezione e ambientato in un universo in cui macchine super-tecnologiche e mostri dell'antica mitologia terrestre convivono perfettamente. Che si può dire? È uno sparatutto, ed è un genere che può piacere o meno (come tutti, d'altra parte); ma la giocabilità, la longevità, la grafica e il sonoro (eccezionale), fanno di questo sparatutto un bellissimo gioco, al di là di ogni genere e ogni categoria.

CURVA INTERESSE PREVISTO

"Sparatutto" è un termine ampio, ricco di "sottocategorie" che comprende giochi diversissimi... Quindi è soprattutto una questione di gusti. Se amate gli sparatutto simili a questo *Novastorm*, allora date un'occhiata al suo predecessore, *Microcosm*, sempre di casa Psygnosis, che però pecca tremendamente in quanto a giocabilità. Se preferite gli sparatutto "tradizionali" (con visuale, cioè, dall'alto o di lato) allora vi consiglio *Raptor - Call of the Shadows*, della Apogee Software, recensito nel numero scorso di K, insieme a un altro titolo che potrebbe interessarvi (solo nel caso che amiate le ambientazioni tridimensionali), e cioè il grande *Doom II - Hell on Earth*.

NEWS

FLINSTONES
LIRE 49

TOP TEN PACK
LIRE 99

LINKS BIGHORN
LIRE 59

3DPC
LIRE 59

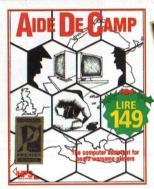
SCENERY ITALY 1.2
LIRE 99

SOUNDBLASTER PRO 2 STEREO
CON 2 GIOCHI ED INTERFACCIA CDROM, MANUALE IN ITALIANO
A LIRE 199

CD PANASONIC
INTERNO, PER IL FUNZIONAMENTO RICHIEDE UNA SCHEDA AUDIO SOUNDBLASTER
A LIRE 349*

CD AT BUS
INTERNO, COMPATIBILE CD-DA, CD-XA, CD-I, PHOTOCD, COMPLETO DI CAVI INTERFACCIA E DRIVER, DOPPIA VELOCITA'
A LIRE 330*

*** E RICEVI SUBITO LA *ON BOARD* CARD!**

INOLTRE CON OGNI LETTORE UN CD IN OMAGGIO!

AIDE DE CAMP
Finalmente anche in Italia! Potrai inserire nel tuo PC qualsiasi board game basato sugli esagoni e giocarlo direttamente sul PC! Fino a 30.000 esagoni per gioco, possibilità di salvare i turni ed i risultati dei combattimenti, memorizzazione degli scenari per giochi futuri, uso con il mouse. Potrai creare direttamente le unità e la grafica del territorio, la mappa e decidere come combattere, i movimenti e le varie funzioni operative.
Richiede 500Kb di RAM, VGA, disco rigido.

DOOM II
IL PIU' ATTESO PROGRAMMA DELL'ANNO!
LIRE TEL
DISPONIBILE SU DISCO O CD

VIRTUAL VEGAS
Il primo gioco che riceve i tuoi comandi a viva voce! Video full-motion interattivo. Richiede: 386/25, Dos 5, Windows 3.1, 4Mb, SoundBlaster e Voice Assist (incluso nella maggior parte delle confezioni SoundBlaster)

AWARD WINNING WAR GAMES
Collezione di giochi di strategia dalla SSI. Comprende alcuni tra i migliori titoli: Carrier Strike, Pacific War, Clash Steel e War in Russia.
Richiede: 386, Dos 5, SoundBlaster.
Disponibile anche su dischetti a Lire 139

FORMULA 1 by THRUSTMASTER
Il mitico volantino Thrustmaster, completo di pedaliera con accelleratore e freni, ideale per i simulatori di guida

WINGMAN *EXTREME*
Il nuovo joystick da Logitech compatibile Thustmaster! Disponibile anche in versione standard con controllo potenza motore a sole Lire 69!

FINO AL 31 DICEMBRE ARRICCHIAMO IL TUO PACCO!!!
INFATTI PER OGNI SPESA DI ALMENO LIRE 200 (SPESE ESCLUSE)
SCEGLI — COMPRESO NEL PREZZO — UNO DEI SEGUENTI TITOLI:
BATTLECHESS SVGA-DISCO, MERLIN HELICOPTER SIMULATOR-DISCO, RAPTOR-DISCO, FS EXOTIC ISLAND-DISCO, SUMMER CHALLENGE-DISCO, UNNECESSARY ROUGHNESS-DISCO, ADULT SAMPLER-CD, ON HAND-CD, GOLD MEDAL-CD, SHAREWARE GOLD-CD

PRENOTA I TITOLI NON ANCORA DISPONIBILI: TI VERRANNO INVIATI IN ANTEPRIMA SENZA SPESE DI SPEDIZIONE!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP. CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

OnBoard Card N°

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
CATALOGO SOFTMAIL		OMAGGIO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)	Spese di spedizione Lire	10.000
	TOTALE LIRE	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

K NATALE 94

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta di versamento nel C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC (in originale)

Vi autorizzo ad addebitare la somma dovuta sulla mia:
Carta di Credito Numero

☐ CartaSi ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

Scadenza

Lode Runner

The Legend Returns

T*etris, Super Mario Bros, Push Over.* Questi giochi hanno un capostipite creato dalla mente di Dough Smith che, nel 1984, realizzò *Lode Runner.* A 10 anni di distanza la leggenda ritorna, grazie ai programmatori della Presage e alla Sierra/Dynamix.

Molte volte i lingotti sono due livelli sottoterra. In questo caso bisogna fare il primo buco largo per due persone. Infatti il Lode Runner riesce a forare il terreno solo se di fianco ha un posto libero.

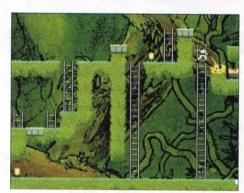
Sembra incredibile ma quasi 10 anni fa, il computer preferito dai videogiocatori era l'Apple II. Questo almeno negli Stati Uniti. Sull'home computer nato nel garage di Steve Jobs eSteve Wozniak con un sonoro spernacchiante, una grafica senza sprite e dalla bassa risoluzione con la limitata visualizzazione contemporanea di colori, giravano conversioni di giochi da bar come *Zaxxon* e *Defender*, avventure testuali della Infocom e quelle di Scott Adams e di Roberta Williams, giochi arcade come *Decathlon* e *Sky Fox* e puzzle game a piattaforme come *Lode Runner*. Tutti giochi che prima o poi sarebbero arrivati sul Commodore 64. Erano gli anni in cui gli attori facevano i presidenti, gli imprenditori facevano gli affari e i politici ramazzavano soldi. Anche il protagonista di *Lode Runner* doveva raccogliere degli oggetti attraverso lo schermo quasi sempre composto da piattaforme, scale e labirinti sempre più complicati. I livelli del gioco erano 150 e non mancavano i nemici che potevano essere eliminati scavando trappole nel terreno. Se queste si chiudevano con dentro il nemico, questo veniva inghiottito.

Il rischio di rilanciare un vecchio titolo che è entrato nella storia è quello di non offrire nulla di nuovo a chi non ha mai giocato l'originale e solo un po' di nostalgia a chi già lo giocava 10 anni fa

Lode Runner era impegnativo e allo stesso tempo dava la possibilità di vedere tutti gli schermi anche senza raggiungere l'uscita. Inoltre c'era un divertente editor per creare livelli personalizzati. Il successo del gioco fu clamoroso. Miglior arcade game del 1984, conversioni per varie piattaforme e data-disk con livelli aggiuntivi.

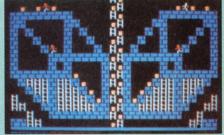
COSA C'E' DI NUOVO

I diritti per lo sviluppo di *Lode Runner* per Windows, DOS e Macintosh se li è assicurati la Presage, software house americana specializzata in conversioni per Macintosh *(Prince of Persia, Lemmings)*. Doug Smith l'ideatore di *Lode Runner* non ha partecipato direttamente allo sviluppo del nuovo gioco ma ha dato solo qualche consoglio.

Il rischio di rilanciare un vecchio titolo che è entrato nella storia è quello di non offrire nulla di nuovo a chi non ha mai giocato l'originale e solo un po' di nostalgia a chi già lo giocava 10 anni fa. L'esperienza della Presage è servita per realizzare un buon gioco con nuove sfide. *Lode Runner* ha mantenuto molte caratteristiche del gioco originale. Inanzitutto l'obiettivo: raggiungere l'uscita dallo schermo dopo aver raccolto monete e lingotti sparsi sulle piattaforme o sotto terra. In alcuni casi ci vuole anche una chiave per poter aprire la porta giusta. Le dimensioni dello schermo sono uguali a quelle originali (28 per 16 mattoncini), ci sono i nemici con cui fare i conti (ora si chiamano Red Monks), e c'è sempre l'èditor per creare schermi e livelli personalizzati. La difficoltà nel risolvere i rompicato aumenta di livello in livello. Il gioco è diviso in 10 mondi, ciascuno con uno sfondo differente per un totale di 150 livelli. Importante è saper utilizzare anche le armi e gli accessori che sono stati introdotti nel gioco. Inizialmente si ha a disposizone un raggio laser, utile solo per scavare nel terreno. E qui niente di nuovo rispetto all'originale. Più avanti si trovano bombe che eliminano tutto quello che viene colpito dall'onda d'urto, trappole, liquido scivoloso (molto bella l'animazione quando si passa sopra), martelli pneumatici, pistole a gas, trasportato-

Il livello 150. Negli ingrandimenti potete osservare alcune delle caratteristiche del gioco. 1) Creiamo un buco in una piattaforma. 2) Una variopinta esplosione. 3) La pistola a gas tramortisce i monaci rossi. 4) Due delle animazioni più belle.

PROFESSIONE CONVERSIONI

***Prince of Persia*, *Lemmings*, *Might and Magic III*, *The Incredible Machine* e prossimamente anche *Flashback*. Questi sono alcuni dei titoli realizzati per Macintosh dalla Presage software, la casa che ha sviluppato e prodotto *Loderunner*. La Presage ha sede a San Rafael in California ed è una società creata da un gruppo di programmatori che avevano lavorato alla Broderbund. Il direttore dello sviluppo, Dane Bighman ha programmato *Where in the World is Carmen Sandiego* per Apple II. Dall'amicizia di Dane Bighman con Doug Smith (Bighman aveva realizzato la conversione di *LD* per C64) è nata l'idea di rifare *Lode Runner* visto che il contratto con la Broderbund era in scadenza.Finora la Presage si è specializzata in conversioni, lavorando con il codice originale.**

Lode Runner, versione Apple II

ri in stile Star Trek e un piccone. Un'altra caratteristica mantenuta dal gioco originale è la possibilità di giocare in due sullo stesso schermo. Le sfide in questo caso sono molto divertenti: i due giocatori si possono alleare oppure sfidare a chi raccoglie il maggior numero di monete, cosa che, quando si raccolgono le bombe trasforma il gioco in una specie di *Bomberman* . Il personagggio di *Lode Runner* che corre e salta sullo schermo è un po' piccolo ma si muove con un'ottima animazione (come quando ci sono i passaggi sulle sbarre sospese oppure quando tenta di correre sul terreno viscido, ad esempio). Per stessa ammissione dei programmatori l'ispirazione tecnica è venuta da *Prince of Persia*, un altro gioco, guarda caso, nato sull'Apple II. Dopo questo ritorno, è stato annunciato *Lode Runner II*, che comprenderà molto probabilmente la possibilità di giocare in network. Per natale dovrebbe anche essere disponibile la versione CD-ROM con il sonoro migliorato e alcuni livelli in più.

Alberto Rossetti

Il gioco per Windows è simile alla versione Macintosh anche se manca di alcuni particolari come la preview del livello *(vedi sotto)*.

Genere Piattaforme/Rompicapo
Casa Sierra/Dynamix
Sviluppatore Presage

- **Buona animazione**
- **Ottima musica (Mac)**
- **Sfida continua**

- **Genere un po' inflazionato**
- **Manca la possibilità di giocare in rete**

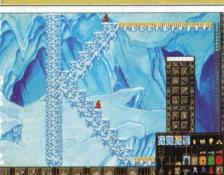
Versione Macintosh

É richiesto un modello che visualizzi almeno 16 livelli di grigio, con 12 mb sull'hd e 4 mb di memoria. Oltre a mouse e a tastiera si può usare anche il Gravis Mouse Stick e il Gravis Game Pad. Il sonoro è digitalizzato e ha un sapore etnico. Per stessa ammissione dei programmatori l'ispirazione viene da *Passion* di Peter Gabriel.

Versione PC/ Windows

La versione Windows è forse meno curata di quella Mac. È richiesto almeno un 486 a 25 MHz e 12 Mb di spazio su hd. Per la grafica una scheda VGA ad almeno 16 colori e 4 Mb di ram. Sono incluse tutte le schede sonore che sono supportate da Windows. Per DOS è sufficiente un 386 a 20 MHz con 2 Mb di memoria.

La leggenda ritorna. Mai sotto titolo fu cosi azzeccato. *Lode Runner* non doveva rimanere dimenticato. Confesso che la prima volta che ho giocato mi sono detto: "Bella grafica, begli effetti sonori ma...ne vale la pena? Per apprezzare *Lode Runner* bisogna vedere i lvelli più avanzati. L'introduzione di nuove armi, nemici e oggetti riescono a dare al gioco una nuova giovinezza. Se *Lemmings, Push Over, Tomato Game, Incredible Machine* sono giochi che odiate non credo che *Lode Runner* riuscirà a farvi cambiare idea. Se vi piace risolvere indovinelli, allora non perdetelo. L'animazione degli sprite, anche se piccoli, è molto curata ed è stata ispirata da *Prince of Persia*. L'editor consente di creare livelli complessi in modo semplice ed immediato e ne garantisce la longevità.

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'editor per i livelli è molto potente e facile da usare. Si selezionano gli oggetti e poi si posizionano sullo schermo.

Un tipico livello a labirinto. Attenti a non perdervi!

NB — nota bene

Dopo *Tetris* il genere rompicato è diventato uno dei preferito dai programmatori. Il genere rompicapo/ piattaforma mancava di nuovi titoli. Uno dei più interessanti è stato *D-Generation* dalla grafica isometrica. Nell'articolo abbiamo già citato i famosissimi Lemmings e *Incredible Machine* (disponibili entrambi per Mac e Pc) l'incredibile simulatore di marchingegni, degno delle migliori puntate dei cartoni animati della Warner Bros. Infine, un'idea innovativa è stata introdotta in *Pushover* della Ocean, in cui una simpatica formichina deve creare dei domino a cascata.

GIOCOOREALTA' !

Sei stanco dei soliti giochi? Allora "occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer (Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc) ed un modem (minimo 2400 baud).

- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

Infosquare é anche Federation II (corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, *fonte Computer gaming world*), Mud (avventura testuale).

BLUE BIT - Servizi telematici multimediali
Via Cantù 29 - Tel. 02/66.01.35.53 - Fax. 02/66.01.10.23 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI)

CORTEZ

RUFF'N'TUMBLE

R*uff'n'Tumble* promette di essere - a detta dei Wunderkind, il team di programmatori che l'ha realizzato - un ottimo compromesso tra l'azione di uno shoot'em up e la struttura grafica di un platform. Ci sarà da credergli?

Siamo riusciti a raggiungere l'uscita, che é però ancora chiusa. Per poterla aprire occorre raccogliere ancora qualcuna delle tante gemme sparse qua e là sulle piattaforme del livello.

Se anche noi di K ci attenessimo a giudicare un gioco dall'etichetta della casa produttrice, che in questo caso è la blasonata Renegade, dovremmo necessariamente sbilanciarci verso un sì. Sfortunatamente, però, questa volta i programmatori inglesi sembrano aver tradito le aspettative nostre e dell'intero popolo degli amighisti, che sicuramente speravano di trovare in questo titolo un valido discendente dei tanti successi che la software house di *The Chaos Engine* ha pubblicato. Certo, lo sforzo di unire i migliori aspetti dei giochi di piattaforme e degli sparatutto in un unico prodotto c'è effettivamente stato, ma il risultato è ben lontano dalla soglia dell'eccellenza, principalmente a causa di evidenti problemi di giocabilità. Una sentenza definitiva o con possibilità di appello? Scopriamolo, al solito, insieme...

Ruff 'n' Tumble *ha degli innegabili pregi ma risulta troppo condizionato dalla giocabilità per poter aspirare a livelli che garantiscano un'adeguata longevità*

La trama ci racconta di un simpatico biondino, il piccolo Ruff, alle prese con uno strano coniglio che ha pensato bene di infilarsi nel suo giardino. Dopo un breve inseguimento, il nostro eroe finisce non si sa come in un teletrasportatore che lo catapulta in una dimensione parallela, dove è il malvagio dottor Destiny a farla da padrone insieme al suo esercito di stupidissimi ma ben armati robot. Nemmeno a dirlo, Ruff dovrà sorbirsi ben quattro mondi, ognuno dei quali a sua volta costituito da quattro livelli, per poter riabbracciare, con il vostro aiuto, mamma e papà.

Dopo un breve caricamento iniziale si giunge alla schermata introduttiva, da cui si può accedere alle poche opzioni proposte (musica durante il gioco e metodo di controllo) oppure cominciare subito una nuova partita. Giunti sulle prime piattaforme, uno degli aspetti che più colpisce di *Ruff'n'Tumble* è la grafica, molto curata ma con sprite piuttosto bassi e schiacciati. Gli scenari sono stati riprodotti con una certa cura e comprendono una foresta fantastica nel primo mondo, una miniera automatizzata nel secondo, una fabbrica di robot nel terzo e, infine, nel quarto e conclusivo episodio, l'immancabile castello dello scienziato pazzo. Tutti gli ambienti di gioco sono popolati da diversi tipi di nemici: troveremo così guardiacaccia e minatori, operai e cavalieri, maghi e trivellatori a seconda dei casi, con un unico denominatore comune: come già accennato sopra, infatti, i nemici sono tutti dei robot che vi arrivano addosso, tramite particolari uscite sotterranee, in numero e aggressività variabile.

Il nostro eroe, per difendersi, dovrà quindi provvedere a procurarsi con una discreta sollecitudine una buona arma, magari anche migliore del mitragliatore affidatogli in partenza (con il quale può comunque sparare abbastanza velocemente e in tutte le direzioni). A tale proposito va detto che tale arma è potenziabile con una serie di power-up che aumentano la velocità di fuoco, ma è addirittura possibile sostituirla con fucili laser e lanciafiamme (che hanno, però, una durata limitata). Questi e tanti altri sono i bonus che Ruff trova sparsi qua e là per i livelli, spesso lasciati cadere dai nemici eliminati. Tra gli oggetti

Nella foto a lato potete apprezzare il buon livello grafico di *Ruff'n'Tumble*: lo scenario del primo mondo, una foresta, é stato realizzato davvero bene. Fate attenzione agli spuntoni che vedete sulla destra ed alle mille trappole da cui escono i nemici. Nella immagine sopra il nostro biondo eroe é invece attaccato da uno dei moltissimi mostri che hanno la brutta abitudine di presentarsi in numerosa compagnia; risulta quindi di fondamentale importanza dotarsi velocemente di un'arma migliore di quella fornita in partenza.

che è bene raccogliere segnaliamo le monete d'oro, che si trasformano a fine livello in punti extra, e le preziose gemme, senza le quali non è possibile aprire l'uscita che permette di accedere al livello successivo. Alla fine di ogni mondo, poi, ad attendere il nostro biondo eroe, c'è il solito cattivone gigante, per nulla intenzionato a lasciarlo passare incolume.

Quanto alla giocabilità, va detto che non è certo uno dei punti di forza di *Ruff'n'Tumble*. Il metodo di controllo sarebbe certamente migliorabile, come del resto la gestione dei nemici che in questa versione sono decisamente rapidi e troppo numerosi, per cui capita sovente di vedersi assalire da più parti da un manipolo di robot impazziti; va da sé che uscire indenni da questi scontri é praticamente impossibile anche con una discreta arma, eccezion fatta forse per il lanciafiamme, che è realmente devastante.

In definitiva, dunque, *Ruff'nTumble* ha degli innegabili pregi, che vanno ricercati soprattutto nella grafica accattivante, ma risulta troppo condizionato dalla modesta giocabilità

Con il laser questi avversari sono duri da eliminare; il nostro biondino può sparare anche mentre si abbassa evitando il fuoco nemico.

e dall'insufficiente varietà di mostri e scenari per poter aspirare a livelli che garantiscano, tra le altre cose, un'adeguata longevità. Un mezzo flop, in ultima analisi, da cui siamo tutti certi che la Renegade si riscatterà presto e senza dare adito alle inevitabili perplessità che il suo ultimo sforzo ha suscitato.

Simone Bechini

Genere Piattaforme
Casa Renegade
Sviluppatore Wunderkind

- Realizzazione tecnica più che discreta
- Buona l'idea di combinare l'azione degli shoot'em up con la struttura dei platform

- Metodo di controllo non molto preciso
- Non molto giocabile
- Poco vario

Versione Amiga

Una realizzazione tecnica senza dubbio buona, ma niente di più: la grafica è ben colorata e dettagliata ma poco varia, il sonoro non va oltre le due musichette piacevoli e orecchiabili ma troppo ripetitive a lungo andare. *Ruff'n'Tumble* risiede su due dischetti - non installabili su hard disk - che girano senza problemi su tutte le macchine della serie Amiga.

G
QI
A
FK

È un giudizio piuttosto contrastato quello che mi accingo a scrivere: *Ruff'n'Tumble*, infatti, si avvale di alcuni aspetti di qualità elevata che non sarebbe giusto negare. La grafica, innanzitutto, è poco varia ma molto ben realizzata e curata; discorso analogo vale poi per il sonoro, che si attesta però su livelli leggermente più bassi. A rompere le uova nel paniere della Renegade ci si è però messa la giocabilità, che a mio parere (e qui lo devo proprio sottolineare, poiché si tratta di un giudizio personale) è condizionata dall'eccessiva difficoltà di parecchi passaggi e dal metodo di controllo indubbiamente migliorabile. Un peccato, insomma, perché con un po' più di attenzione la Renegade avrebbe di sicuro potuto realizzare un altro capolavoro.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il lanciamissili, é l'arma più devastante disponibile nel gioco. Sfruttatela rapidamente, perché ha una durata decisamente limitata.

NB nota bene

I platform per Amiga certamente non mancano, tantomeno quelli di qualità superiore a questo *Ruff'n'Tumble*. Innanzitutto, se avere un 1200 o un 4000 potete godervi Aladdin, capolavoro della Disney Software appena convertito dalle versioni Mega Drive e SNES e recensito su questo stesso numero. Ma vale anche la pena di ricordare *Mr. Nutz - Hoppin' Mad* e *James Pond 3*, due ottimi platform usciti entrambi nel maggio scorso e pertanto ancora facilmente reperibili sul mercato. Se però ciò che vi ha colpito di *Ruff 'n' Tumble* è la connessione del classico gioco di piattaforme con uno shoot'em up, quello che fa per voi è probabilmente il validissimo *Turrican 3*, ultimo discendente di una dinastia di videogiochi davvero notevole.

Come ogni platfmorm che si rispetti, *Ruff'n'Tumble* presenta una notevole varietà di bonus da raccogliere. Purtroppo però, nemmeno con i power up la giocabilità é soddisfacente.

JAZZ JACKRABBIT

Il malvagio re delle tartarughe, Devan Shell, ha catturato la principessa Eva Earlong, allo scopo di conquistare l'intero pianeta dei conigli. C'è solo un uomo (ehm... pardon), un coniglio che può salvare la situazione: Jazz JackRabbit!

In alto: un'immagine dal livello speciale, al quale potrete accedere soltanto dopo aver trovato una particolare gemma di notevoli dimensioni: nel livello bonus dovrete correre in un labirinto di strade evitando ostacoli di ogni tipo e cercando di raccogliere tutte le gemme (un po' alla *Pac Man* in soggettiva), con un engine che ricorda molto da vicino *Super Mario Kart*.
Sopra e a lato: alcune immagini di gioco tratte dai vari livelli di *Jazz JackRabbit*.

Amanti dei giochi a piattaforme e possessori di PC, gioite: è arrivato *Jazz JackRabbit*, un platform quasi unico nel suo genere.

Nonostante i continui sviluppi tecnologici (e di ricerca nel campo del software) della piattaforma PC, i giochi di piattaforme per questa macchina non sono molti e spesso si tratta di conversioni da giochi Amiga che non reggono il confronto con gli originali (sebbene titoli come *Cool Spot* abbiano ampiamente dimostrato che una buona programmazione può riuscire in qualunque impresa).

Ma *Jazz* è un gioco sviluppato appositamente su PC dalla Epic MegaGames, un gruppo di programmatori veramente pieno di risorse.

Cominciamo subito col dire che non c'è nulla di originale in questo gioco: i livelli, i bonus, le armi, i nemici e addirittura certi "effetti speciali" come i bumper, i ventilatori o i tubi che trasportano il coniglio da una parte all'altra del livello, sono stati "copiati" paro paro da molti altri titoli ben più famosi, soprattutto per console (uno per tutti: un qualsiasi videogame della serie di *Sonic* e company).

Tuttavia la cura e la varietà con cui questo titolo è stato realizzato non sono certo le caratteristiche tipiche di una conversione malriuscita o di una copiatura affrettata. Intanto chiunque possegga un Mega Drive o un Super Nintendo avrà certamente visto decine di giochi di questo tipo, ma chi usa un PC a casa non ha sicuramente (come già detto) molte occasioni per farlo; in secondo luogo, se proprio bisogna copiare, meglio copiare dai titoli migliori in circolazione, la serie di *Sonic*, appunto e *Super Mario Kart*.

Jazz è un gioco sviluppato appositamente su PC dalla Epic MegaGames, un gruppo di programmatori veramente pieno di risorse

"Super Mario Kart?" direte voi... Sì, perché all'interno di ogni livello ci sono delle gemme che dovrete cercare di prendere. Quando riuscirete nell'impresa scoprirete con piacere che, alla fine del livello in corso, la gemma vi aprirà la porta per un livello bonus che non ha nulla a che vedere con il resto del gioco. Si tratta, di fatto, di un semplicissimo gioco di "corsa" in cui, sempre nei panni del coniglio, dovrete lanciarvi in una raccolta furiosa di gemme multicolori evitando ostacoli di vario tipo; il tutto in visuale soggettiva dietro il coniglio stesso (proprio come accade nell'acclamatissimo gioco di gare automobilistiche Nintendo).

Queste somiglianze sono davvero palesi e soltanto un cieco non se ne accorgerebbe, tuttavia ci sono anche molti altri elementi che danno un sapore particolare al gioco e lo rendono unico.

Il caro vecchio Jazz, infatti, non si limita a correre velocemente e a saltare da una piattaforma all'altra, come il suo collega porcospino, ma, fascia rossa in testa e bandoliera a tracolla, si trasforma in un vero e proprio Rambo dei roditori e fa fuori a colpi di mitra qualunque mostro gli si pari innanzi.

Le sue armi sono un fucile mitragliatore, un lanciafiamme, un terribile doppio lancia-missili e un lancia-granate... ma oltre a queste può raccogliere dei bonus per il fuoco rapido (veramente devastanti) o, addirittura, intere casse di TNT che distruggono qualunque nemico presente sullo schermo in un grande e luminoso lampo accecante.

Un'altra immagine del livello bonus di "corsa". L'effetto di rotazione è bellissimo e non ha nulla da invidiare al Mode7.

Le tartarughe nei carri armati sono veramente esilaranti, ma forse, dopo un paio di cannonate, non vi saranno più così simpatiche.

Genere Piattaforme
Casa Epic MegaGames
Sviluppatore Interno

- Moltissimi livelli
- Vario e graficamente ben curato
- Un platform per PC sullo standard delle console

- Mancanza di originalità

Versione PC

Jazz JackRabbit risiede su quattro dischetti ad alta densità completamente installabili su hard-disk (richiede circa otto-nove Megabyte di memoria libera). Le altre richieste hardware sono abbastanza poco pretenziose: 4 Mb di RAM, un 386 veloce o (consigliato) un 486, un monitor VGA e una scheda sonora SoundBlaster compatibile.
Il gioco può essere controllato sia dalla tastiera che dal joystick (a uno o due pulsanti) o anche dal Gamepad della Gravis PC (o qualsiasi altro joypad a quattro pulsanti).

Una delle caratteristiche più belle di questo gioco è la possibilità di far fuori i nemici con fucili mitragliatori, lanciafiamme, lancia-granate e blaster alla Guerre Stellari. Finalmente un platform in cui non dovrete semplicemente saltare in testa ai nemici o evitarli, ma potrete sfogare tutte le vostre frustrazioni sulle malcapitate tartarughe.

Il livello tecnologico è divertentissimo e questi "attrattori magnetici" vi permettono di compiere azioni altrimenti impossibili.

Tutt'altro che un simpatico animaletto, Jazz si limita a fare il suo lavoro e a combattere una guerra senza quartiere contro centinaia di tartarughe di ogni tipo e dimensione (da quelle normali a quelle nel carro armato, dalle microtartarughe alle "Schwartzenguard", grosse e massicce). Ma i nemici non finiscono qui, naturalmente: ci sono pupazzi di neve animati, vespe e api, elmi dotati di gambe, pinguini con pattini, fiori carnivori, lumache, occhi volanti (bleah!), scorpioni e pipistrelli...

Il gioco è diviso in sei episodi (Turtle Terror, Ballistic Bunny, Rabbit's Revenge, Gene Machine, The Chase is On e The Final Clash), ogni episodio è diviso in tre pianeti e ogni pianeta in due livelli, per un totale di trentasei livelli di gioco di difficoltà crescente.

Non mancano i bonus e i power-up tipici di questo genere di giochi; in questo caso potremo raccogliere delle scarpe a molla (che aumentano l'altezza raggiungibile con un salto), icone di super velocità (potremo andare alla velocità della luce per venti secondi circa), stelle cadenti (ci rendono invulnerabili per quindici secondi), skateboard volanti (con cui potremo muoverci in ogni direzione all'interno del livello), gli immancabili 1-Up (Vite-Extra), icone di clessidre (aumentano il tempo massimo), scudi di vario tipo e, infine, un pappagallo, Hip Hop, che, una volta liberato aiuterà Jazz distruggendo tutti i nemici fino a che il povero coniglio non viene colpito.

Gli elementi per un gioco di successo ci sono tutti: il manuale contiene un simpatico fumetto che racconta la storia di Jazz e che spiega in maniera esauriente ogni opzione di gioco... Che dire? Se possedete un PC e volete farvi una partita a qualcosa di diverso da un simulatore di volo, da un'avventura o da un gioco di strategia, allora sicuramente titoli come questo *Jazz JackRabbit* fanno per voi.

Yuri Abietti

nota bene — NB

I possessori di PC che hanno sempre desiderato giocare a un bel gioco di piattaforme, classico e pieno di bonus, power-up, nemici e livelli diversi, non potranno fare a meno di dare un'occhiata a *Cool Spot*, della Virgin, un platform che è stato convertito praticamente su tutte le piattaforme di sviluppo esistenti e che ha riscosso un grandissimo successo di pubblico e di critica (910 su K 62). Nei panni del "punto rosso" mascotte della 7up dovrete liberare dei vostri compagni a colpi di yo-yo. Le animazioni del personaggio sono veramente splendide.

BASEBALL

Front Page Sports

Negli USA il campionato di baseball si interrompe a causa di una vertenza insanabile tra i super pagati giocatori di lega e i presidenti delle varie società. La Sierra pensa a tutti quelli che sono in crisi di astinenza dal guantone realizzando un gioco divertente e realistico

Ognuno recensisce i giochi a modo suo. Personalmente la prima cosa a cui mi interesso è l'installazione del gioco (durante la quale sfoglio il manuale delle istruzioni) alla quale segue immediatamente una "partitella", tanto per avere un'idea approssimativa del prodotto e per comprendere meglio il manuale, sulle pagine del quale approfondisco le mie conoscenze in un secondo momento. Bisogna aggiungere che non sempre è possibile procedere in questo modo; capita - per la verità sempre più spesso - di avere a che fare con programmi troppo complessi per essere anche solo minimamente testati senza aver letto il manuale di istruzioni. Un prodotto come *Front Page Baseball* dava proprio l'idea di appartenere a quest'ultima categoria: un manuale copioso e dettagliato (oltre 120 pagine) e un'infinità di opzioni di gioco andavano ad aggiungersi alla complessità intrinseca di uno sport come il baseball, con la possibile conseguenza di scatenare una reazione a catena di complicazioni... Potete a questo punto immaginare quanto sia stata grande la mia meraviglia quando il secondo battitore della mia squadra (Toronto "Bluebirds", per la cronaca) alla seconda battuta della prima partita di assaggio a *Front Page Baseball* ha fatto roteare la mazza con sapienza e potenza, ottenendo un fuori campo da antologia e meritandosi le ovazioni del pubblico presente, nonché costringendomi a un duro lavoro di ricomposizione della mascella (la mia, naturalmente) bloccata nella posizione "spalancamento globale da stupore estatico".

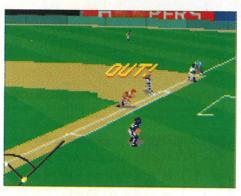
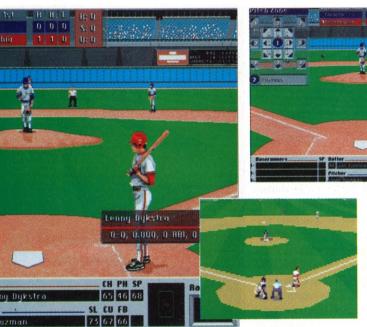
Front Page Baseball dà la possibilità di divertirsi anche a chi conosce a malapena le regole base dello sport di mazza e guantone.

A parte gli scherzi, le interpretazioni che si possono dare di questo episodio (reale, lo giuro) sono molteplici. La prima, lo ammetto, è stata più che altro un sospetto: ci troviamo di fronte a una porcheria, un gioco senza midollo spinale, un "plug 'n' go", "click 'n' play", "play 'n 'win" che stenterebbe a divertire un bambino di 4 anni normodotato.

La verità però non è questa, e lo si capisce continuando a giocare a *Front Page Baseball* ma, soprattutto, leggendo più approfonditamente le pagine del manuale. Le molteplici opzioni di gioco consentono di passare da una situazione di impostazione automatica al 100% - nella quale il videogiocatore deve semplicemente scegliere che tipo di lancio far effettuare al suo Pitcher o, se la sua squadra sta attaccando, come far colpire la palla dal suo battitore - a una in cui non esistono più automatismi, e decidere di colpire la palla in un determinato modo significa anche saperlo concretamente fare. Naturalmente il mio home-run era figlio del massimo degli automatismi concessi, appena un livello al di sotto dell'opzione computer vs. computer.

Ma torniamo al gioco giocato: la prima decisione che occorre prendere è se disputare una semplice partita o un'intera stagione. In questa seconda ipotesi è possibile scegliere una squadra "preconfezionata" oppure farsene una in proprio scegliendo in un va-

Sopra in grande la schermata in alta definizione che mostra il faccia a faccia tra pitcher e battitore che si sfidano dalla distanza a singolar tenzone sul diamante.
A sinistra e sotto alcune immagini di gioco; in particolare l'eliminazione in prima base di un avversario e un Home Run (fuori campo) da 337 piedi.
Quando si gioca con tutte le opzioni in automatico il computer controlla tutti i movimenti dei giocatori, sia in attacco che in difesa. E' la soluzione meno divertente, ma la più semplice per cominciare a giocare in breve tempo.

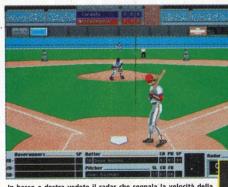
NB nota bene

Per gli appassionati del gioco ddi mazza e guantone, la vera alternativa è al momento una sola. Parliamo di *Tony La Russa Baseball II*, un programma molto completo, ancora più appetibile ora visto che è uscito anche in versione CD-ROM, che comprende veri stadi, veri giocatori e un livello di giocabilità notevole. Tony La Russa Baseball II Rimane comunque inferiore al gioco recensito e, di conseguenza, non riteniamo dovreste considerarlo nei vostri futuri acquisti. Da tenere sott'occhio, invece, la nuova versione di *Hardball* (siamo già alla quarta!), che dovrebbe essere in grado di dare del filo da torcere al prodotto della Dynamix.

In queste schermate vediamo alcuni comandi di gioco. In particolare nell'immagine qui sopra, nell'angolo in alto a sinistra il sistema di controllo del lanciatore. Dopo aver selezionato il tipo di tiro che si vuole effettuare (a effetto, palla veloce...) compare questo indicatore direzionale per scegliere dove "piazzare" la palla. Si può scegliere di angolarla nei limiti della norma o di tentare un tiro "estremo" sperando che il battitore ci caschi.

stissimo parco giocatori. Tanto per cominciare si hanno a disposizione tutti i giocatori del campionato USA di quest'anno, ma anche un grosso numero di giocatori storici del passato più o meno recente. In pratica è come se in una simulazione calcistica fosse possibile selezionare una squadra con Albertosi tra i pali, Gentile terzino destro, Rivera a centrocampo con Sivori e Paolo Rossi in attacco... L'intero campionato può durare da un minimo di 14 a un massimo di 162 partite.

Una piacevole alternativa alla impegnativa disputa di un'intera stagione è l'Exhibition Play, ovvero l'amichevole, la partita pronta da giocare in qualsiasi momento, senza tutto il corollario di scelte di giocatori, fase manageriale eccetera. L'unica formalità da espletare prima di cominciare la partita vera e propria e quella di scegliere il livello di autonomia e di automatismi del gioco. È possibile far fare quasi tutto al computer oppure fare tutto in proprio: i quattro campi nei quali si può agire sono Lancio, Battuta, Difesa e Attacco. Si può scegliere di lasciare alla macchina la guida dei nostri giocatori al lancio, in battuta, in ricezione e nei movimenti, oppure chiedere di guidare personalmente, in una o più di queste attività, gli uomini del nostro team. Oltre a queste selezioni di gioco è possibile effettuarne altre come, per esempio, quelle relative alle condizioni atmosferiche della partita (peraltro molto poco influenti) alle squadre che disputano l'incontro e alle classiche "preferenze" generiche come l'affaticamento dei giocatori, i possibili infortuni, la possibilità o meno di rubare le basi...

Il gioco vero e proprio si svolge per la maggior parte del tempo in una schermata ad alta risoluzione che mostra il battitore e il lanciatore da un punto di vista posto un paio di metri dietro il primo. Da questa schermata - che rimane invariata sia che la nostra squadra stia giocando in attacco, sia che stia giocando in difesa - possiamo scegliere che strategia adottare per il lancio successivo, utilizzando un pratico menu a tendina sulla destra dello schermo. Quando la palla viene colpita dal battitore inizia la fase di movimento, e cambia anche la visuale. Niente più alta definizione e visione dal basso, ma visuale dall'alto (da vari punti selezionabili) in bassa definizione per seguire i movimenti degli uomini e della palla sul diamante. Sinceramente il passaggio da un punto di vista all'altro è una delle cose che meno convince del programma. Qualche secondo di disorientamento è inevitabile, e può essere fatale quando si devono controllare manualmente i movimenti dei giocatori. Pregevoli invece i riquadri che appaiono nella schermata in alta definizione per tenere sotto controllo gli eventuali giocatori in prima o terza base.

In definitiva possiamo dire che *Front Page Baseball* dà la possibilità di divertirsi sia a chi conosce a malapena le regole base dello sport di mazza e guantone sia a chi invece tutte le sere prima di andare a dormire ripete a memoria le statistiche di tutti i giocatori della Major League.

Diego Antonelli

In basso a destra vedete il radar che segnala la velocità della palla e l'indicatore che mostra il passaggio della palla sulla base.

QUARANTINE

Doom, il capolavoro della Id Software ha messo le ruote. Immaginatevi di poter sfrecciare a tutta birra per le strade della città investendo pedoni e speronando le altre automobili: questo, in pratica, è *Quarantine*.

Viviamo in un'epoca di violenza. Siamo tutti attratti dal sangue e quando abbiamo l'occasione di spargerne un po' non ci tiriamo mai indietro (sullo schermo, beninteso). E ne andiamo fieri. *Mortal Kombat* e *Doom* sono il nostro pane quotidiano. 'Itchy and Scratchy Show' ('Grattachecca e Fichetto', in italiano) è la nostra serie a cartoni animati preferita. Lassù c'è qualcuno che ci ama; sì perché con *Quarantine* possiamo correre quanto vogliamo, ammazzare tutta la gente che ci pare e andare a sbattere contro muri e alberi, senza il minimo danno. Oddio, il nostro mezzo simulato si rovina pure, ma a noi che cosa interessa? Tanto è solo un gioco, un gioco terapeutico. E dai, non storcete il naso, ho fatto provare *Quarantine* a un sacco di gente e tutti si sono fatti coinvolgere allo stesso modo: imprecando e insultando gli automobilisti sullo schermo. In pratica con questo gioco tutti potranno scaricare le tensioni quotidiane senza spendere fiumi di soldi in sedute dallo psicanalista e senza fare del male a nessuno.

Scopo del gioco non è uccidere tutti i passanti, ma portarli da una parte all'altra della città, comunque presto questo passerà in secondo piano

Mettiamo una cosa in chiaro: scopo del gioco non è uccidere tutti i passanti, ma portarli da una parte all'altra della città (ovviamente dietro compenso), comunque presto questo passerà in secondo piano. Del resto che male c'è a fare fuori qualche squilibrato che cerca di fare saltare il nostro taxi con noi dentro?

Torniamo al gioco. Siamo nel ventunesimo secolo, nella città di Kemo City, il tasso di criminalità ha raggiunto livelli inauditi e la Omnicorp è giunta alla conclusione che per arginare la violenza c'è una sola soluzione: costruire un muro insuperabile che isoli la città dal resto del territorio. L'idea non sarebbe poi così malvagia, non fosse per il fatto che gli ignari abitanti sono stati chiusi insieme a centinaia di criminali in quella che è diventata un'enorme prigione. Il protagonista, tale Drake Edgewater, è un tassista squattrinato che con il suo "hover-cab" elaborato guadagna quel che può trasportando gli abitanti di Kemo City. Ultimamente le cose sono peggiorate e, a causa del dilagare della violenza, Drake ha installato sul suo mezzo delle armi e una corazza per proteggerlo dagli scontri. Guadagnando quel poco che gli basta per super-attrezzare il taxi e per riparare i danni subiti "in missione", Drake dovrà cercare di sfuggire da questa gabbia di matti.

Al volante del potente "hover-cab" dovrete gironzolare per la città fino a che non incontrerete un pedone che chiede un passaggio; quando questo accadrà, la particolare bussola elettronica lampeggerà. Facendo retromarcia, dovete raggiungere la persona e caricarla a bordo. A questo punto potrete decidere se accettare di portarla a destinazione e, in caso positivo, dovrete lanciarvi verso destinazione,

Sopra, il lanciafiamme è una delle armi più divertenti, seconda solamente alla sega elettrica rotante.
A sinistra, la mappa computerizzata mostra la vostra posizione, la destinazione attuale, i negozi di armi e le officine di riparazione.

I particolari cruenti si sprecano: notate il tizio impiccato di questa foto e il sangue sul parapprezza nella pagina precedente.

perché se non riuscite a farcela entro il tempo limite, non riceverete il becco di un quattrino. Se poi durante il viaggio doveste stancarvi del cliente che state trasportando, potrete espellerlo letteralmente del taxi e travolgerlo a tutta velocità. Per districarvi nelle vie della città, potrete aiutarvi con la mappa computerizzata, che tra l'altro indica anche l'ubicazione dei negozi di armi e delle officine in cui riparare il mezzo, e seguire le indicazioni dell'indispensabile bussola elettronica.

Con il procedere del gioco, potrete incappare in tipi loschi che vi chiedono di trasportare pacchi misteriosi nelle zone più malfamate della città; in questi casi la paga sarà molto alta, ma anche il rischio che correrete, perché dovrete fare attenzione a mine, raggi laser e trappole varie, oltre ovviamente ai numerosi criminali che si aggirano nella zona. Una volta messa da parte una discreta sommetta potrete fare un po' di shopping recandovi nelle numerose officine della città, dove troverete di tutto per soddisfare la vostra sete di violenza: lanciarazzi, mitragliette, cannoni, lanciafiamme, mine, seghe elettriche, elettrificatori e diavolerie del genere.

In pratica *Quarantine* è tutto qui, ma non temete: non mancheranno sorprese e novità che vi faranno rimanere incollati al video per parecchio tempo; se non altro per vedere come saranno le prossime zone della città che visiterete e con quale altro aggeggio potete macellare i criminali che trovate sulla vostra strada: vorrei giusto provare a montare un ventilatore gigante sopra il paraurti anteriore e vedere in quanti secondi riesce ad affettare un pedone...

Paolo Verri

Genere Azione
Casa Gametek
Sviluppatore Imagexcel

- Ottime musiche
- Profondità di gioco
- Originale
- Longevo
- Scatenerete la vostra violenza repressa

- Effetti sonori limitati
- Routine grafiche migliorabili
- Automobilisti a volte stupidi
- Grafica non eccelsa

Versione PC CD-ROM

Il gioco gira anche sui 386, ma un 486 è consigliato per ottenere una maggiore fluidità (anche se è possibile ridurre la risoluzione). Se poi avete almeno un 486 a 50MHz e una scheda grafica adeguata, potrete anche godervi le sequenze video d'introduzione. È possibile scegliere tra l'installazione completa di 15 Mega e quella parziale di un solo Mega e sono supportate una valanga di schede audio. Dulcis in fundo, è possibile controllare il taxi con tastiera, joystick, joypad e Thrustmaster.

Versione PC

La versione di *Quarantine* su dischetti è praticamente identica a quella su supporto ottico, a parte le scene animate e, ovviamente, le musiche.

Un'ottima idea sviluppata discretamente, ecco cos'è *Quarantine*. Il motore grafico poteva essere migliorato e il sonoro pure, a parte le musiche riprodotte direttamente dalla traccia audio del CD (a proposito, durante una partita potete anche inserire nel lettore un CD audio qualsiasi, così da ascoltare la vostra musica preferita...). I passanti potevano essere inoltre differenziati maggiormente e spesso vi capiterà di dare un passaggio a uno sprite raffigurante un uomo per poi ritrovarvi nel taxi una donna punk. L'idea alla base del gioco, comunque, funziona e garantisce numerose ore di divertimento. La possibilità di equipaggiare il mezzo con armi sempre nuove e la varietà dei livelli ne aumentano ulteriormente la già elevata longevità.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

NB – nota bene

Se quello che vi attrae in *Quarantine* è la violenza gratuita e l'ambiente tridimensionale, non bisogna essere dei geni per intuire che il titolo che fa per voi è decisamente *Doom* o, se proprio volete stare al passo coi tempi, *Doom 2*. Bisogna invece essere delle vere sardine per essersi lasciati sfuggire uno qualsiasi dei due titoli della id Software e se questo è il vostro caso, questo è il momento adatto per rimediare a tale mancanza. Tornando all'ambiente automobilistico, si potrebbe citare *Megarace*, il gioco di corse ultraviolento della Cryo. Purtroppo, però, questo titolo non possiede tanta profondità di gioco da garantire mesi di divertimento, così come *Crash'n'Burn* per 3DO, che ne condivide pregi e difetti. Forse la scelta migliore rimane *Doom*.

Con il progredire del gioco potrete acquistare armi di ogni genere con cui massacrare i delinquenti della città.

QUIK

The thunder rabbit

Un coniglio superveloce: ecco l'ultima trovata dei programmatori di casa Titus, che con questo Quik ci propongono un nuovo gioco di piattaforme per Amiga. Sarà qualcosa di originale, di divertente e di innovativo o si tratta di uno dei tanti titoli di questo genere che escono ogni mese per le più disparate piattaforme?

Giocando a *Quik*, il coniglio di tuono, ho notato una certa somiglianza con un grande, superveloce e simpaticissimo porcospino blu. Beh, i programmatori della Titus forse hanno un po' esagerato in quanto a somiglianza, perché Quik ha proprio tutto in comune con Sonic, anche se la velocità è notevolmente inferiore, l'area di gioco meno vasta e la giocabilità meno elevata.

Con queste premesse pochi giocatori di platform comprerebbero *Quik*, quindi è doveroso aggiungere anche i lati positivi di questo titolo.

L'errore principale dei programmatori della Titus è stato senza dubbio quello di volerlo paragonare a Sonic, ma, detto questo, rimane il fatto che *Quik* è un normalissimo platform, giocabile, colorato e, in alcune situazioni, anche molto divertente. Ora vi chiederete cosa ci fa un coniglio supersonico in un mondo popolato da esseri buffi e spesso grotteschi: ve lo spiego subito. I conigli della Pianura degli Angeli sono disperati, infatti la loro riserva di carote è quasi terminata e i predatori stanno per aggredirli. Il capo di questa ultima tribù di conigli liberi ha inviato un coraggioso volontario a tentare di recuperare l'Ultimo Seme, un talismano grazie al quale la tribù non soffrirà mai più di fame, poiché permette di produrre in eterno tutte le carote desiderate. Così, il nostro buffo Quik dovrà intraprendere un lungo viaggio per portare a termine la sua missione, e dovrà correre come un matto poiché, purtroppo, il tempo non è dalla sua parte. Durante il percorso Quik dovrà trovare anche numerosi bonus che allevieranno le sue fatiche, come i Qronos che, situati in mondi paralleli, gli faranno guadagnare tempo prezioso. In definitiva *Quik, the Thunder Rabbit*, non mi ha entusiasmato per la sua originalità, ma saprà certamente divertire chi mangia pane e platform alla mattina

Paolo Quirici

Ecco uno dei simpatici personaggi del gioco di Quik: Wolfie, un lupo star del Rock'n'Roll. Vi conviene rimanere in guardia!

Sopra, potete vedere Quik in un tipico atteggiamento marziale da coniglio... A lato: questo schermo pieno di tunnel ricorda *Sonic* veramente molto da vicino.

Genere Piattaforme
Casa Titus
Sviluppatore Interno

- Giocabile fin dall'inizio

- Niente di nuovo
- Grafica e sonoro non eccezionali
- Alla lunga risulta abbastanza monotono

Versione Amiga

Quik **risiede su tre dischetti non installabili su hard disk, e dovrete disporre di un Mega di RAM, ormai indispensabile, per poterci giocare. Per quanto riguarda il sonoro, *Quik* non sfrutta certamente le grandissime potenzialità del chip sonoro dell'Amiga, e l'aspetto grafico si limita alla sufficienza.**
I caricamenti (grazie al cielo) non interrompono più di tanto l'azione di gioco. Questo prodotto gira su tutte le versioni Amiga ed è disponibile anche per PC e IBM Compatibili.

K VOTO

787 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Purtroppo la poca fantasia dei programmatori della Titus ha compromesso il voto finale di *Quik*. Certo: si tratta senza alcun dubbio di un platform ben colorato, abbastanza ampio e sufficientemente giocabile, ma dopo qualche ora di gioco, anche utilizzando le password, risulterà, molto probabilmente, alquanto monotono. Gli sprite dei personaggi sono stati ben realizzati, l'ambientazione un po' meno e, durante il gioco, sarete accompagnati da musichette non propriamente al livello dei chip sonori dell'Amiga. La monotonia verrà interrotta solo da alcuni livelli paralleli più accattivanti del solito percorso. *Quik* è dunque un gioco prettamente consigliato agli instancabili amanti del genere

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

Sebbene i fondali siano abbastanza ben disegnati e i personaggi decisamente accattivanti, *Quik* si rivela un gioco come molti altri.

In *Quick* troverete anche alcuni semplicissimi problemi da risolvere che variano l'azione arcade.

IL PC MULTIMEDIALE
a portata di mano

Si chiama **CyberStation ED/486** ed è la nuova stazione multimediale interattiva di Elettrodata. E' la piattaforma tecnologica ideale per sfidare le nuove generazioni di videogame e per accedere alle moderne opere di education e di entertainment disponibili su CD-Rom (corsi di lingua, enciclopedie, classici letterari, videodischi e film interattivi).
CyberStation ED/486 si basa su un PC Elettrodata di ottima fascia, affidabile e potente, ed è stata progettata per consentire una crescita modulare nelle funzionalità più avanzate. Completa di audio ad alta fedeltà, integrazione video, sofisticate tecniche di puntamento e di fuoco, alta qualità grafica e ricca dotazione software, **CyberStation ED/486** integra in un sol colpo PC, TV, Hi-Fi, CD-Rom e strumenti musicali.

Presso Elettrodata puoi trovare tutte le risposte alle tue esigenze multimediali.

SOLO PER I LETTORI DI KAPPA, A PREZZO DI ASSOLUTA CONVENIENZA, UN'ECCEZIONALE VERSIONE DELLA

CYBERSTATION ED/486

- Microprocessore Am486™DX/40
- Case desktop con altoparlanti incorporati
- Lettore CD-Rom interno a doppia velocità
- SK. video SVGA 1 MB con Win. Acc.
- SK. audio 16 bit MediaVision Pro Sonic 16
- 4 MB RAM - 210 MB HD - 3.5/1.44 MB FDD
- Controller VESA - interf. seriale parallela
- Tastiera 102 tasti estesa - mouse - joystick Quickshot Starfighter
- DOS 6.2 e Windows 3.11 preinstallati
- Ricca dotazione di software in omaggio (giochi, education, business)

£. 2.390.000

OFFERTA VALIDA SINO AL30/11/94

Monitor opzionale acquistabile a parte

Due anni di garanzia • Hot line telefonica a vita • Consulenza ed assistenza di tecnici specializzati

Pad. 17 - St. A17
Milano 13/18 Ottobre
C'è un gadget per tutti

MONITOR

EMC

• 9" VGA monocr. 640 paper white	196.000
• 14" SVGA monocr. 1024 paper white	171.000
• 14" SVGA col. 1024 0.31 L.R.	395.000
• 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPRI	459.000
• 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPRII	475.000
• 15" SVGA col.1024 o.28 N.I. L.R. MPR II	700.000

AUDIO E VIDEO

CREATIVE

SCHEDE SOUND BLASTER	
PRO Value edition	183.000
16 Value edition	235.000
16 Multi CD	313.000
16 ASP Multi CD	386.000
MULTIMEDIA KIT	
Discovery CD 16	754.000
Game CD 16	864.000
Edutainment CD 16	1.007.000
MIDI SUBSYSTEM	
Midi kit per SB	86.000
Midi Professional	427.000
SCHEDE VIDEO BLASTER	
FS-200	679.000
Tv coder per SB	304.000
CD-ROM DRIVE INTERNO	
Doppia velocità multisess. + Aldus Photo Styler	436.000

MEDIA VISION

IL NUOVO STANDARD QUALITATIVO

La qualità del suono CD a 16 bit al prezzo di una scheda a 8 bit

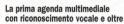
- Compatibile SB, SB Pro, AdLib
- Interfaccia midi e game
- Sintetiz. Fm Yamaha 20 voci (OPL-3)

PRO SONIC 16 **£. 149.000**

Il più avanzato kit di upgrade multimediale

- Compatib. SB e SB Pro
- CD-Rom doppia velocità
- Kodak photo CD multisessione
- Altoparlanti Labtec amplificati
- Ricco assortimento software

DOUBLE FUSION LX **£. 556.000**

La prima agenda multimediale con riconoscimento vocale e oltre

400 immagini di sport estremo per dare una scarica di adrenalina alla gestione del tuo tempo

PLANIT ADRENALINE **£. 89.000**

JOYSTICK

QuickShot *I migliori joystick per PC e consolle*

AVIATOR

- Cloche controllo aereo
- 4 pulsanti di fuoco con 2 doppie velocità di selez.
- Indicatore altitudine/livello
- Microswitches incorporati

£. 58.300

INTRUDER

- Impugnatura omnidirez.
- 2 doppie velocità selezione fuoco
- Microswitches incorporati
- Pulsante controllo di copertura di fuoco

£. 47.100

STARFIGHTER

- Thumb-control pad
- Doppia velocità di selezione fuoco
- Funzione slow motion

£. 28.600

E' disponibile un'ampia scelta di ulteriori modelli

SENSEWARE

Tavol. graf. 12"X12"	323.000
Tavol. graf. 18"X12"	524.000
Trackball per portatile	76.000
Handy Scanner/256	178.000
Handy Scanner/Color	419.000
HiMouse cordless	91.000

ELETTRODATA®

Informatica senza frontiere

SEDE CENTRALE	*NEGOZI - SHOW ROOM*		
MILANO	MILANO	Arcore - MI	Lumezzane (BS)
02/58012050	02/70125167	039/614709	030/8922155
Via Mecenate, 76/4	Via Illirico, 2	Via Casati, 201	Via Mansuello, 37/D
9,30-13,30/14,30-19,00	*9,30-13,30/14,30-19,30*		

The CHAOS ENGINE

Genere Sparatutto
Casa Renegade/Mindscape
Sviluppatore Bitmap Brothers

•Azione di gioco frenetica
•Alto livello di intelligenza artificiale
•Divertentissimo giocato a due

•Forse un po' troppo facile
•Grafica non all'altezza della piattaforma

Versione PC

Il gioco risiede su un solo dischetto installabile completamente su hard-disk (occupa veramente pochissimo spazio, naturalmente). La grafica, come già detto, a mio parere non è all'altezza di quella delle conversioni per Amiga 1200 e CD³², inoltre alcuni difetti della versione originale non sono stati corretti, come l'eccessiva facilità e la giocabilità a volte non ottimale. A parte questo, *The Chaos Engine* è un gioco consigliato agli amanti del genere e agli aficionados dei Bitmap Brothers, che sapranno riconoscerne la firma inconfondibile.

K VOTO

915 PC

G
QI
A
FK

Di sparatutto in giro se ne vedono veramente tantissimi, anche se per PC sono un genere ancora non molto diffuso. Questo *The Chaos Engine* è sicuramente unico nel suo genere e merita di essere giocato, nonostante tutti i problemi elencati finora, proprio per questo mix di elementi sparatutto e d'avventura, quasi dei rompicapo arcade che vi porranno nella condizione di scegliere, in qualunque livello, tra molte strade diverse con bonus, mostri, passaggi e stanze segrete e altri trucchi che, senza dubbio, scoprirete da soli. Un ultimo particolare: i personaggi tra i quali dovrete scegliere il vostro campione (e il suo compagno in armi) sono bellissimi a vedersi e sono dotati di armi particolarmente cattive: proprio come piace a noi!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Sviluppato originariamente per Amiga 500 qualche anno fa e successivamente convertito per A1200 e CD32, ecco che il mitico sparatutto degli altrettanto mitici Bitmap Brothers arriva finalmente anche sul vostro fido PC.

Era una lacuna che andava assolutamente colmata, questo è certo, ma forse era il caso di colmarla con calma e con la giusta cura, mentre questa conversione di *The Chaos Engine* non mi sembra affatto all'altezza della versione per Amiga 1200 o CD32. L'azione di gioco è veramente veloce e frenetica, tanto che su un computer di potenza medio-alta dovrete rallentarla perché sarebbe presto ingiocabile... tuttavia non ci sono stati miglioramenti di alcun tipo e, anzi, la grafica è praticamente identica a quella per Amiga 500, priva dei particolari e degli scenari multicolori che ci eravamo abituati a vedere nelle altre due versioni. Comunque, dato che certo non tutti avranno già visto o giocato *The Chaos Engine*, passiamo a descrivere sommariamente le caratteristiche di questo insolito sparatutto. Innanzitutto sullo schermo ci sarà sempre uno sprite affianco al vostro: lo controllerà un vostro amico oppure, in mancanza di un partner, ci penserà il computer. Dovrete scegliere due personaggi (nel caso del gioco singolo ne controllerete soltanto uno, naturalmente), che dovranno superare a colpi di arma da fuoco una serie di livelli sempre più difficili e popolati di mostri di ogni tipo.

Il gioco è divertente e veloce, ma ci aspettavamo una grafica un po' più curata rispetto alle altre versioni su Amiga.

Il livello di intelligenza artificiale dei personaggi controllati dal computer (sia i mostri che, soprattutto, il vostro compagno in armi) è molto alto e ben definito. Tuttavia, il modo più divertente per giocare *The Chaos Engine* è con un amico, collaborando contro i mostri e lottando da "buoni amici" per accaparrarsi il maggior numero possibile di bonus e power-up.

Alla fine di ogni livello vi apparirà questa schermata in cui vedrete quanto siete riusciti a esplorarlo e a scoprirne i segreti.

L'attivazione del nodo, quella colonna dorata che vedete a destra dei personaggi, è importante per aprire il cancello del livello.

Questo titolo, comunque, non è un semplice sparatutto, bensì di una sorta di avventura/arcade in cui ogni scelta che opererete avrà delle conseguenze dirette sul livello: certe porte si apriranno soltanto se prenderete una certa chiave piuttosto che un'altra e ci sono moltissimi modi diversi di finire ogni livello. Alla fine, un po' come in *Doom*, vi verrà mostrato un indicatore che vi segnalerà il numero di mostri uccisi, di tesori trovati e di parti nascoste del livello esplorate.

Forse l'unica pecca di questo gioco (che, oltretutto, mantiene una notevole colonna sonora anche in questa versione) è la facilità con cui un giocatore abbastanza smaliziato riuscirà ad arrivare alla fine e a distruggere il "motore del caos" che ha generato tutti i mostri. In effetti, il pratico sistema di password aiuta molto e una volta capiti certi meccanismi non vi sarà difficile portare a termine la missione.

Comunque, anche con questi difetti, il titolo è sicuramente consigliato a tutti coloro che desiderano giocare uno sparatutto con elementi "avventurosi": e poi giocare in due è veramente entusiasmante.

Yuri Abietti

DESERT STRIKE

Return to the gulf

Genere Sparatutto
Casa Gremlin
Sviluppatore Interno

- Grafica accurata, sonoro azzeccato
- Azione di gioco divertente e veloce
- Uno sparatutto con elementi tattici interessanti

- Sistema di controllo non perfetto
- Eccessivo livello di difficoltà in alcune missioni

Versione CD-ROM

Il gioco, disponibile anche nella versione tradizionale su floppy disk, in questo caso risiede su un unico CD-ROM parzialmente o interamente installabile su hard disk. Non dovreste avere problemi a giocare sia con la tastiera che con il joystick (prendendoci un po' la mano forse la tastiera è la cosa migliore...) e troverete sia la grafica che il sonoro azzeccati e ben realizzati. Un gioco che non sente il peso degli anni.

K VOTO

Desert Strike è un gioco che mi ha colpito dal primo momento che l'ho visto perché unisce l'azione frenetica dei migliori sparatutto con la pianificazione tattica dei migliori simulatori di volo.
Per superare una campagna sarà sicuramente indispensabile affrontarla più volte e scoprire pian piano le posizioni e i trucchi migliori per distruggere quel carro armato o quella postazione antiaerea. Ma anche questo fa parte del divertimento e, una volta superata la situazione che tanto ci ha fatto penare, grazie all'esperienza e all'astuzia, la soddisfazione è veramente grande. Cosa posso dire di più? È un gioco più complesso di quello che si può pensare vedendolo a prima vista e, contemporaneamente, più semplice di quello che si riesce a spiegare in una recensione così breve.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il primo capitolo della fortunata serie di sparatutto strategici della Electronic Arts arriva ora in versione CD-ROM per i vostri PC, preparata dalla Gremlin. Preparatevi a prendere il volo con *Desert Strike*.

Gli hangar con i MIG parcheggiati all'aperto sono fra i bersagli più ghiotti in tutte le missioni.

Certamente tutti voi ricorderete *Desert Strike*, uno degli sparatutto più divertenti e innovativi degli ultimi tempi che ha riscosso, insieme ai suoi seguiti (*Jungle Strike* e *Urban Strike*) un grandissimo successo su tutte le piattaforme, sia computer che console, per cui è stato convertito. Al comando di un elicottero da guerra tecnologicamente avanzatissimo, dovrete fermare il terribile generale Kilbaba che ha invaso e conquistato un piccolo ma ricchissimo emirato arabo e ora sta minacciando tutto l'Occidente. Il gioco si divide in campagne, a loro volta divise in missioni. La prima campagna, ad esempio, prevede che distruggiate gli appostamenti radar e le centrali elettriche del nemico in modo da poter attaccare le postazioni aeree senza troppi problemi, per conquistare la superiorità aerea sul campo. Una volta fatto questo, potrete attaccare il vero obiettivo: i centri di comando del nemico (che sono difesissimi) e tentare di rapire uno dei comandanti in modo da farvi rivelare il luogo in cui viene tenuto prigioniero il vostro agente infiltrato. Questo vi permetterà di accedere alla seconda campagna e a una serie di nuove missioni, e così via, fino al durissimo scontro contro il generale in persona.

Con i tasti funzione potrete accedere a una mappa dell'area di azione, in cui vengono evidenziati tutti gli obiettivi principali (selezionabili grazie ai tasti cursore), e a un menu delle varie missioni che vi spiega, passo per passo, cosa dovrete fare e in che ordine, preferibilmente, dovrete compiere i vari attacchi. Avrete a vostra disposizione tre tipi di armi: una mitragliatrice (veloce e dotata di munizioni infinite, anche se non troppo devastante), missili Hydra (ottimi per bersagli piccoli e medi come postazioni antiaeree o autoblindi) e missili Hellfire (eccezionali soprattutto contro bersagli veramente grossi e pericolosi o contro edifici da abbattere alla svelta). I missili, al contrario della mitragliatrice, sono in dotazione in numero limitato e dovrete raccogliere degli speciali bonus per rifare il pieno di munizioni. Dovrete fare attenzione anche ai danni subiti dall'elicottero e al carburante rimasto (ci sono bonus sparsi per i vari livelli che vi permetteranno, anche in questi casi, di tirare un sospiro di sollievo). La conversione per CD-ROM è del tutto simile alla versione Amiga uscita qualche tempo fa. Dato che, fondamentalmente, *Desert Strike* è rimasto invariato nel tempo ma anche perfettamente giocabile e al passo con i tempi, grazie alla sua profondità e longevità, anche il voto, di fatto, è rimasto lo stesso. Se amate gli sparatutto ma volete anche qualcosa di impegnativo a livello cerebrale e tattico, sicuramente un gioco come *Desert Strike* farà la vostra felicità, poiché l'Electronic Arts è riuscita a fondere alcuni elementi di questo genere con altri tipici dei simulatori di volo e altri ancora che sono del tutto innovativi e molto accattivanti.

Yuri Abietti

Durante la fase di briefing ci viene illustrato il folle piano del generale Kilbaba, a noi sventarlo.

Le stazioni radar sono sempre ben protette, essendo la chiave di qualsiasi sistema di difesa che si rispetti.

Novità

Da oggi una vetrina di accessori per computer direttamente a casa vostra con:

Postal Dream

Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

AMIGA

FANTASTICO

Memory Card per 600/1200

Espansioni PCMCIA per Amiga 600.
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ?
Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno
(lo stesso prodotto é utilizzabile per Amiga 1200)

cod. ESP05F
L. 183.600

cod. ESP06F
L. 324.900

cod. ESP07F
L. 608.200

cod. ESP09F L. 315.000

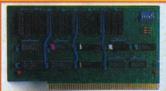
ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit

Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000
La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE

cod. DRI03G • L. 144.000

ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000

Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb cod. ESP08F L. 320.000

SLOT MULTIPORTE

cod. SLT01L • L. 129.000

Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000

cod. ESP04F • L. 295.900

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000

Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream

C 64

ECCEZIONALE

60 giochi con manuali in italiano in confezione da 10 cassette L. 14.000 Disponibile "6 confezioni" in diverse versioni per un totale di 360 giochi

SINTONIZZATORE TV

cod. TUN01L • L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

ACCESSORI PER C 64

• ALIMENTATORE	L. 36.700
• REGISTRATORE	L. 47.700
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.800
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

con Postal Dream — Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Ordinare è facile

Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

• per telefono 035/32.17.06
• per fax 035/32.17.09
• per posta Via Correggio, 13 24068 SERIATE (Bg)

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo — N° civico
città — (Prov) — C.A.P.
pref. — telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

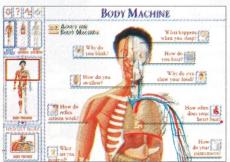
☐ pagherò al postino in contrassegno
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione	L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente	L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso	L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

LIBRI ILLUSTRATI SU CD

La RCS New Media ha concluso un accordo per la distribuzione in Italia dei CD-ROM della Dorling Kindersley, una serie di "libri illustrati multimediali" che trattano gli argomenti più svariati, dall'anatomia del corpo umano alla descrizione di una nave linea inglese. Verso la fine di novembre la RCS New Media distribuirà le versioni in lingua inglese di *The Ultimate Human Body, Stephen Biesty's Incredible Cross Sections Stowaway, The Way Things Work* e *My First Incredible, Amazing Dictionary*, mentre per le versioni in italiano bisognerà aspettare i primi mesi del '95!

FILM PER CD-I

Vi ricordate de "Il Socio", il film con Tom Cruise uscito l'anno scorso nei cinema italiani? Beh, questo titolo è destinato a entrare nella storia del CD-I perché, per la prima volta, la Philips è riuscita a far uscire la versione per la sua piattaforma multimediale in contemporanea con la pubblicazione della normale videocassetta VHS!
Questo esperimento, se riscuoterà il successo previsto, sarà ripetuto per molti altri film: infatti la Philips ha annunciato l'uscita di numerosi titoli entro la fine di dicembre, e ne ha previste molti altri per la fine del '95.
D'altra parte i possessori italiani di CD-I non possono certo lamentarsi: questo mese trovereranno nei negozi specializzati l'avventura fantascientifica *Inca*, le versioni interattive di *Ten Summoner's Tales* di Sting e di *Snow* dei Cure, il doppio CD di *Proposta Indecente*, il film con, Robert Redford e Demi Moore che l'anno scorso ha fatto discutere mezza Italia, e, dulcis in fundo, *Mediterranea*, un CD dedicato alle ricette della pasta, ovviamente prodotto in Italia!

VIDEO SU CD ROM

Ormai non si tratta più di un ipotetico progetto o di voci isolate: la Screen Entertainment, una famosa casa inglese che finora si era limitata a produrre videocassette VHS, dalla fine di ottobre distribuirà anche video CD-ROM, e per l'occasione ha fondato ben tre "sottoetichette": la Screen Multimedia si occuperà di prodotti generici, come *Jukebox Multimedia*, già usciti su VHS, mentre la Natural Wonder, come si può facilmente intuire, produrrà video "educational", tra cui *Maths Colouring Book, Professor Piccolo* e *Allie's Playroom.* Infine la Boulevard pubblicherà una serie di CD-ROM adatti a un pubblico più adulto: *Home Movie, The Enciclopedia of Making Love* e *Manor House Fantasies* sono solo alcuni dei numerosi titoli che sarranno disponibili entro la fine di novembre.

GIOTTO MULTIMEDIALE

La Multimedia Interactive di Trieste ha ultimato la preparazione *Still Movie da Giotto*, un CD-ROM per il turista virtuale che desideri visitare la Cappella degli Scrovegni: il CD, che sarà nei negozi dalla prima settimana di novembre, conterrà le foto degli affreschi della famosa Cappella, musiche medioevali e una ricca e particolareggiata analisi pittorica iconologica. Per informazioni telefonare allo 040/361115.

CD PER CUORI SOLITARI

Siete alla disperata ricerca dell'anima gemella e avete un lettore CD? I vostri problemi potrebbero finire tra breve! Infatti negli States è già in vendita *The Multimedia Meeting Place*, in cui sono raccolte oltre 300 richieste, complete di filmato e descrizione, di "incontri galanti". Beh, non vi resta che aspettare che iniziative del genere nascano in Italia!

NUOVI CD DALLA CRONODATA

La Cronodata è pronta a lanciare sul mercato italiano ben tre nuovi CD-ROM: *Quei Mitici Anni '70*, presentato a Stoccarda agli inizi di settembre, è un piccolo diario storico in quattro lingue accompagnato da oltre 150 foto in bianco e nero di Gian Butturini, mentre il *Corso di Lingua Russa* vi aiuterà a imparare la lingua di Tolstoi; infine *La Storia della Resistenza e della Prima Repubblica* è un documentario interattivo sul nostro recente passato.

ART GALLERY

Questo prodotto permetterà, a chi non ha la possibilità di passare un week-end a Londra, di visitare la National Gallery, la prestigiosa raccolta di opere che copre verticalmente tutta la produzione occidentale da Michelangelo a Picasso.
Potrete accedere all'enorme quantità di dati scegliendo un Tour guidato, che vi condurrà per mano attraverso i corridoi virtuali di *Art Gallery*, mostrandovi non solo i quadri, accompagnati dall'immancabile commento artistico, ma anche numerose animazioni che spiegano esaurientemente determinate tecniche grafiche, come la prospettiva e i "trucchi" per ottenere effetti tridimensionali; altri Tour guidati (in tutto sono quattro) vi faranno scoprire la preparazione necessaria a dipingere un quadro o vi mostreranno cosa si nasconde sotto il primo strato di colori di alcune opere. Naturalmente è possibile visitare la Galleria scegliendo un autore in particolare e ripercorrere le tappe principali della sua vita abbinate ai diversi "periodi" della sua creazione artistica: ogni suo quadro viene quindi inserito in un "curriculum vitae" che mette in luce gli esperimenti e le esperienze che hanno condotto ai capolavori di Giotto, Michelangelo, Holbein, ecc.
Infine è possibile arrivare a un particolare quadro utilizzando un completo catalogo diviso per categorie, come ritratti, soggetti religiosi, paesaggi, e così via. *Art Gallery* è un altro titolo della Microsoft che dimostra come si dovrebbero utilizzare le nuove tecnologie per offrire un prodotto realmente multimediale: in ogni momento è possibile approfondire un argomento interessante, passando magari da un Tour guidato alla biografia di un autore; l'unico difetto è che la raccolta della Galleria Nazionale di Londra è verticale, e che quindi attraversa quasi 600 anni di arte ma non esaurisce a fondo nessuna epoca.

GENERE	EDUCATIONAL
CASA	MICROSOFT
CPU	386
CD-ROM	150
RAM	4MB
HD	2MB
VIDEO	VGA 256 COLORI
SCHEDE SONORE	SB
ACCESSORI	MOUSE

La prima Galleria d'Arte Virtuale

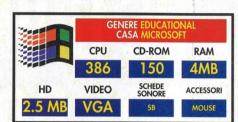
Sotto, è possibile cercare un quadro in particolare scegliendo la tipologia tra quelle disponibili.

Grazie a questa "tavola alfabetica" è possibile cercare nomi di artisti, santi, dei, soggetti e personalità famose sia politiche che religiose.

Ogni quadro è accompagnato da un descrizione artistica, cenni sull'autore e, ovviamente, la riproduzione in 256 colori dell'opera, che può essere ingrandita a tutto schermo.

ANCIENT LANDS

Un tuffo nel passato

Questo prodotto, che appartiene alla "Serie Esplorativa" della Microsoft, vi permette di entrare nelle case Greche e Latine e dare un'occhiata alla vita di tutti i giorni dei nostri illustri antenati: potrete, infatti, chiacchierare con una collezione quantomeno singolare e curiosa di "prototipi" di antichi greci o latini. Scoprirete, ad esempio, le prelibatezze della cucina romana grazie à una matrona dall'accento francese, oppure scoprire la dura vita dell'Arena vedendo alcuni spezzoni de "Il Gladiatore", che mostra l'allenamento dei mitici Anthony Queen e Vittorio Gassman! Naturalmente è anche possibile attraversare Atene o Roma accompagnati da un guida storica che mette in risalto tutti gli aspetti della vita quotidiana, oppure scoprire come venivano preparati gli affreschi egizi.

GENERE EDUCATIONAL
CASA MICROSOFT

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	4MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2.5 MB	VGA	SB	MOUSE

Come avrete già intuito, questo prodotto offre un approccio decisamente poco storico (ad esempio, tra le battaglie famose dei Romani non viene neanche citata Canne), ma decisamente più "simpatico" e scanzonato, che lo rende adatto soprattutto a un pubblico più giovane: insomma, più simile a un'avventura di Asterix che a un atlante storico vero e proprio!

***In alto*, la mappa geopolitica vi permette di scegliere quale civiltà esplorare: potrete scoprire come vivevano Romani, Greci e Egizi.**
***A sinistra*, per ogni civiltà è disponibile uno schermo riassuntivo che comprende tutti gli argomenti disponibili: mezzi militari, la tavola cronostorica, il sistema politico, la vita quotidiana, e così via.**

Alcuni argomenti particolarmente spettacolari sono arricchiti con videoclip in formato Quick Time: potrete vedere l'allenamento dei gladiatori romani o l'arrivo dei Legionari alla corte di Cleopatra.

MINDQUEST: MEDIEVAL FRANCE

Archivio storico su CD

Quando un appassionato di storia, esattamente come chi vi scrive, entra in una libreria, è solito spendere cifre a dir poco spropositate per acquistare libri e raccolte fotografiche. Beh, anche se il divertimento offerto dalle lettura della carta stampata non sarà mai rimpiazzato dai mezzi multimediali, oggi, grazie ai lettori ottici, possono almeno essere create delle raccolte di immagini su CD ROM che uniscano alla praticità un accesso immediato e semplice.

Sebbene *Mindquest: Medieval France* venga pubblicizzato come un viaggio virtuale, in pratica si tratta proprio di un semplice ma ben curato archivio fotografico della Francia del Basso Medioevo, che vi permette di vedere immagini e particolari di una cinquantina di siti costruiti tra il XII e il XIII secolo, accompagnate ovviamente da una descrizione e da un commento artistico. Non manca, naturalmente, la tavola cronistorica, un'accurata carta geografica della Francia, una ventina di filmati QuickTime e una piccola ma completa raccolta biografica dei personaggi principali di quei secoli.

GENERE EDUCATIONAL
CASA BLUE MOUNTAIN SOFTWARE

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	4MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2.3 MB	VGA	SB	MOUSE

In *Mindquest: Medieval France* sono presenti anche alcuni video Quick Time di diversi siti medioevali.

La mappa storica della Francia vi permette di scegliere il sito medioevale da visitare: ogni località è accompagnata da una descrizione artistica e diverse foto.

Questo mese troverete tra le pagine curate da Paolo TnT Paglianti la prima parte della soluzione del fantascientifico *System Shock*, suggerimenti di tutti i tipi per risollevare il budget in *Theme Park* e la soluzione del bestiale *Inherit the Earth*..

Ricordate che se avete qualche problema a finire un'avventura, un GdR o l'ultimo sparatutto, potete chiamare la famigerato Hot Line (02/33100154), ogni venerdì dalle 17:00 alle 19:00.

INHERIT THE EARTH

Anche Esopo si sarebbe sentito disorientato girando per le lande di *Inherit The Earth*: Lupi assassini, Procioni ladri e incredibili insidie aspettano l'ignaro videogiocatore dietro ogni angolo... Per vostra fortuna, K pubblica la soluzione di questa avventura della New World Computing, sperando di togliere dai guai tutte le Volpi smarrite sulla strada per il magico Orb!

IL MONDO CONOSCIUTO

Inizierete le vostre avventure nella Fiera, dove si è appena conclusa l'epica partita tra voi e il saggio Sist; per prima cosa, scambiate quattro chiacchiere con la Cartomante, quindi cercate il cambiavalute e vendete il vostro amuleto per 10 crediti. Uscite dalla Fiera e raggiungete il Santuario, dove incontrerete Shaka: purtroppo per convincerla a collaborare con le vostre indagini, dovrete dimostrare la vostra identità. Andate quindi nella Foresta delle Alci e chiedete al Re un pegno per Shaka. Tornate al Santuario, mostrate a Shaka il pegno appena ricevuto e attraversate il piccolo agglomerato di case andando verso ovest fino a raggiungere la serra: superate la porta che ora è aperta e gironzolate per l'orto finché non trovate un secchio; esplorate poi attentamente l'angolo in alto a sinistra, dove troverete delle bacche e un'impronta sospetta. Andate alla Reggia del Re dei Cinghiali ed entrate utilizzando una delle due scuse disponibili: una volta usciti, troverete un inaspettato anello d'oro nel vostro inventario.

È il momento di visitare il saggio Sist: entrate nella Cava dei Topi e ordinate ai vostri due amici di distrarre il topo alla Reception, in modo da poter sgattaiolare nel complesso sistema di gallerie, che dovrete esplorare finché non trovate il vostro ex-avversario; mostrandogli l'anello dorato, le bacche e parlandogli dell'orma, lo convincerete dei vostri progressi, ma pretenderà un calco dell'orma per poter scoprire l'autore del furto. Uscite dalla Cava e fate un salto all'Osservatorio di Tycho il Cane: scoprirete che l'astronomo è in possesso di una mappa delle Wild Land e di un cannocchiale rotto.

Raggiungete il Villaggio dei Furetti e cercate la bottega del Glassmaster (dove dovrete tornare più tardi) e il negozio, in cui potrete comprare un sacco di cemento con i crediti in vostro possesso. A questo punto dovrete tornare sulla "scena del delitto", cioè dove avete trovato l'orma: versate il cemento nel secchio, quindi riempitelo con l'acqua di una delle due fontane della serra. Utilizzate poi lo stucco nell'orma per ottenere un calco perfetto! Ritornate dal vostro amico Topone e mostrategli il calco: ora sapete che il ladro è un procione che probabilmente vive nelle lontane terre a nord. Non vi resta che tornare all'Osservatorio e promettere a Tycho una lente nuova in cambio di una copia della mappa delle Wild Land.

Come avrete già capito, la prossima destinazione è il Villaggio dei Furetti, dove dovrete parlare con il Glassmaster, che vi darà appuntamento alla Sala

del Consiglio. Uscite dalla bottega e cercate nella case finché non trovate, in una delle porte vicine, il Gran Consiglio al completo. Per poter interrogare il secondo Orb dovrete risolvere un piccolo Tangram, che dovreste riuscire a completare dopo un paio di tentativi. Interrogando l'Orb, scoprirete però che non riconosce la lente, e di conseguenza dovrete tornare da Sist il Topo per scoprire il nome originale dell'oggetto in questione. Ora potrete tornare nella sala del Consiglio e interrogare nuovamente l'Orb e il Glassmaster, che a questo punto sarà in grado di creare un duplicato della lente. Purtroppo dovrete raffinare il prodotto finale: andate per la seconda volta nel Palazzo del Re Cinghiale per ottenere della polvere rossa che, una volta portata al Glassmaster, vi permetterà di ricevere la lente pulita. Ritornate nell'Osservatorio, scambiate la lente con la mappa e sarete pronti per avventurarvi nelle Wild Land.

LE WILD LAND

Per continuare verso nord, dovrete attraversare un passo dominato da un Castello: appena vi avvicinerete alle guardie all'entrata, verrete condotti dal Principe Cane, che vi obbligherà a esibirvi in un patetico show. Non importa quali barzellette decidiate di raccontare, perché in ogni caso verrete imprigionati nelle segrete del Castello. Una volta rinchiusi in cella, prendete la scodella e utilizzatela sulle sbarre per attirare l'attenzione del carceriere, al quale potrete chiedere sia del cibo che un cucchiaio. Utilizzate prima il cucchiaio sulla scodella per recuperare le forze, poi il cucchiaio sul mattone traballante in basso a destra e infine spostate questo mattone con l'aiuto dei vostri due amici. Purtroppo dovrete lasciare l'Alce e il Cinghiale nella cella e, peggio ancora, verrete di nuovo catturati dal Principe Cane, che vi rinchiuderà in un enorme labirinto sotterraneo: l'uscita di questo labirinto è in alto a sinistra, e per raggiungerla dovrete fare un largo giro cercando una strada sulla destra, evitando tra l'altro una lucertola troppo cresciuta che tenterà di farvi cadere in acqua.

Una volta riacquistata la libertà, dovrete trovare un modo per liberare i vostri amici: per prima cosa, entrate nel Villaggio di Gatti Selvatici che si trova verso ovest e, stringendo amicizia con la Sacerdotessa, scoprirete che sua figlia è gravemente ferita a causa di un incidente di caccia. Promettete il vostro aiuto alla Sacerdotessa, quindi uscite dal Villaggio e continuate verso ovest fino al Cottage della sorella di Shaka: per entrare dovrete prima parlare alla porta, poi utilizzare per tre volte consecutive la lettera di Shaka sulla porta. In questo modo conoscerete Alamma, a cui potrete chiedere aiuto per salvare la figlia delle Sacerdotessa: dovrete però trovare i tre ingredienti mancanti.

Uscite dal Cottage e cercate nei vari Forest Clearing il mercante Kylas Honeyfoot e scambiate il vostro Anello con ago e filo, quindi avvicinatevi al lago a nord ovest ed esplorate la riva del fiume immissario per trovare le foglie di Catnip. Attraversate poi le Wild Land e raggiungete la Cava che si trova a est, dove potrete prendere un frammento di selce nera e una corda. Andando quindi verso nord-ovest dalla Cava, troverete una Quercia Gigante, dove ha fatto il nido uno sciame di api. Per evitare di essere punzecchiati come dei puntaspilli, raggruppate i rami secchi che si trovano ai piedi dell'albero e date loro fuoco sfregando la selce con il cucchiaino: a questo punto, potrete raccogliere indisturbati il miele con la ciotola. Tornate nel Cottage e date gli ingredienti trovati alla Curatrice, per ricevere una pozione miracolosa che dovrete utilizzare sulla figlia della Sacerdotessa. Per ringraziarvi, i Gatti Selvatici vi aiuteranno a entrare di nuovo nel Castello del Principe Cane drogando tutti i Cani!

Seguendo la mappa, raggiungete la stanza da letto del Principe e, evitando di passare sui punti "rumorosi" della camera, prendete la chiave che il Principe stringe in mano. Tornate alla cella, liberate i vostri due amici e uscite dal Castello.

IL CASTELLO

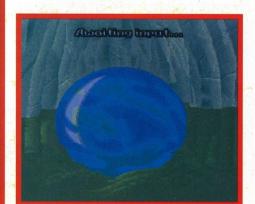
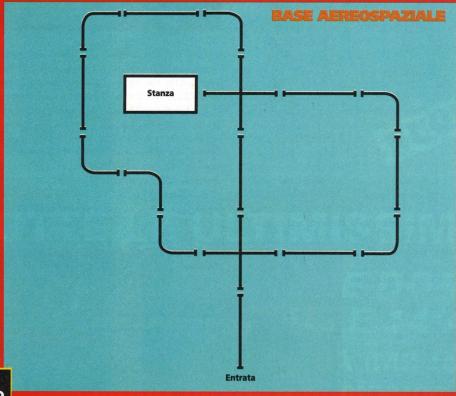
Stanza da letto

Trono

Sala

Evasione

Cella

Entrata

Ora dovrete tornare nella Cava, entrare nella grotta e tentare per due volte di prendere il Cristallo Verde (infatti solo il Cinghiale riuscirà a strapparlo dalla roccia); raggiungete i pressi della Quercia Gigante e fermatevi nell'ultimo Forest Clearing prima del passo di montagna per incontrare l'immancabile Kylas Honeyfoot, che vi restituirà l'anello in cambio del Cristallo Verde. Attraversate il passo utilizzando la corda, quindi consegnate l'anello al traghettatore per convincerlo a portarvi sulla North Isle.

L'ISOLA PERDUTA

Appena approdati, raggiungete la Cascata a nord-ovest per conoscere la bella Shiala; quindi continuate verso nord e visitate la Diga: verrete catturati da una tribù di Lupi decisamente male intenzionati. Una volta finiti in cella (ormai è un'abitudine!) parlerete anche con il perfido Choka, l'autore del furto su cui state indagando. Per fortuna la mattina, al posto delle guardie, apparirà Shiala che vi libererà! Prima di lasciare il campo, prendete il trofeo dalla tenda del capo tribù; seguite poi la costa occidentale dell'isola verso sud finché non arrivate a una Base aereospaziale abbandonata: purtroppo la maggior parte delle porte sono bloccate, e per ora riuscirete a entrare solo nel secondo hangar sulla sinistra, dove troverete un cavo di ferro molto lungo.

Uscite dalla Base, andate verso est e fermatevi al Molo, dove incontrerete per l'ennesima volta Kylas, che scambierà la sua lampada a olio per il trofeo "preso in prestito" nel campo dei Lupi. Andate verso est e seguite la costa finché non trovate una Scogliera, dove potrete prendere una scheda magnetica utilizzando il cavo di ferro per calarvi verso il costone roccioso. Tornate quindi alla Base aereospaziale e aprite la porta del terzo hangar sulla sinistra, che però rimarrà bloccata: utilizzate la lampada a olio per eliminare la ruggine, aprite completamente la porta e, una volta entrati, raccogliete l'utilissimo cacciavite. Uscite dall'Hangar e dirigetevi verso le costruzioni che si trovano in basso a destra: solo una di queste può essere aperta, l'Administration 14. Utilizzate la scheda magnetica per aprire la porta al suo interno e seguite la mappa per arrivare in una stanza dove troverete un enigmatico apparecchio triangolare. Uscite dalla Base e salite fino alla Diga, dove troverete un piccolo centro di controllo; forzate la porta con il cacciavite, quindi prendete l'orologio e "aprendolo", troverete una pila elettrica, che dovrete infilare nell'apparecchio triangolare.

Raggiungete la tana segreta di Shiala, che si trova dietro alla Cascata, e utilizzate l'apparecchio triangolare per aprire la porta a sinistra. Andate in fondo a sinistra e salite le scale finché non raggiungete Choka che sconfiggerete senza troppi sforzi dopo una impari lotta con il vostro gruppo di ardimentosi avventurieri. Anche per questa volta, la Terra è salva!

SYSTEM SHOCK

Il nostro Paolo Paglianti è tornato a tempo di record dagli abissi informatici della Rete in cui ha duellato con la malefica creatura software, per raccontarvi come è possibile cancellare per sempre Shodan dalla memoria della Citade! Purtroppo non è stato possibile segnare tutto sulle mappe: sono evidenziate tutte le locazioni di una certa importanza, le armi e le interfacce per entrare nel Cyberspazio. Per risolvere l'avventura dovrete esplorare i livelli seguendo la descrizione e facendo riferimento alla relativa mappa. Nella prima parte della soluzione attraverseremo i primi sei livelli della stazione spaziale Citadel: dando un'occhiata alle mappe, noterete che questi livelli hanno diversi elementi in comune. In primo luogo sono letteralmente cosparsi di telecamere, che dovrete distruggere a vista; inoltre nella parte più protetta di ogni livello troverete un gruppo di Computer Node che devono essere distrutti per eliminare la vigile presenza di Shodan; infine dalle parti dell'area medica di ciascun livello potrete trovare una stanza riservata alla Cyborg Conversion: vi conviene raggiungere queste locazioni al più presto, perché se venite eliminati dopo aver disabilitato la Conversione a Cyborg, potrete continuare a giocare, perché i sistemi medici automatici della Citadel vi resusciteranno! Una volta arrivati al Livello R, vi spiegheremo come iniziare a mettere i bastoni tra le ruote a Shodan. Sul prossimo numero troverete le indicazioni per esplorare gli ultimi 5 livelli della Citadel, e per rovinare i nuovi piani di Shodan: tenete dunque da parte le mappe pubblicate su questo numero, perché vi serviranno anche il prossimo mese!

PRIMO LIVELLO - AREA OSPEDALIERA

Vi risveglierete dal sonno criogenico al primo livello, già abbondantemente descritto nella recensione apparsa sullo scorso numero. Per comodità, abbiamo riportato la mappa anche in questa soluzione; esplorate il livello partendo dalla zona centrale, in cui tra l'altro troverete l'interfaccia per il Cyberspazio che vi permette di raggiungere un interruttore virtuale che apre le porte immediatamente a sud, dietro cui è nascosto un potentissimo Magpulse; continuate dirigendovi verso sud fino al Settore Gamma, dove troverete diverse armi e munizioni (potrete accedere all'Armeria solo dopo aver eliminato i Computer Node), quindi risalite verso nord-est per arrivare al Settore Beta, dove dovrete attivare due Force Bridge: ricordatevi che se non riuscite a risolvere un "puzzle elettronico" potete utilizzare le comodissime Logic Probe! Continuate poi verso ovest e, quando avete raccolto abbastanza munizioni e bombe a mano, raggiungete e disattivate la Cyborg Conversion.

Non vi resta che andare verso nord per distruggere i Computer Node, i tentacoli informatici di Shodan, che abbandonerà (quasi) completamente il livello. Ora potete aprire tutte le porte finora bloccate dal livello di sicurezza (ricordatevi che dovrete eliminare fino all'ultima telecamera per sradicare completamente Shodan dal livello!), compresa quella dell'Armeria, il cui codice è 705. Dirigetevi all'ascensore anord-ovest e scendete al secondo livello.

SECONDO LIVELLO - RICERCA E SVILUPPO

Appena arrivati, dovrete vedervela con una vera folla di mutanti che hanno tutte le intenzione di macellarvi: in questi casi si rivelano molto utili le bombe a mano. Per ora lasciate perdere il Laser Control, ma preoccupatevi piuttosto di esplorare la "zona buia" nel settore Beta: purtroppo per ora non avete a disposizione una Lanterna, quindi dovrete affidarvi alle apposite droghe o ai lampi dei vostri laser. Infatti per poter accedere a numerose locazioni di questo livello, dovrete procurarvi una Sci Access Card, che è in possesso di un Cyborg che gironzola qui intorno, come segnalato sulla mappa. Sempre da queste parti troverete le due interfacce per il Cyberspazio: in particolare, quella nella Biblioteca a sud vi permette di scoprire il codice di Override del Laser (199) e di ottenere il Group 4 Access. Una volta ottenuta la Sci Access Card potete esplorare il Settore Gamma, dove troverete i Computer Node, l'Isotopo radioattivo (per prenderlo, dovrete premere un pulsante seminascosto sulla parete a nord in modo da eliminare la barriera verde) e l'ascensore, oltre a una nutrita schiera di Cyborg. Prima di lasciare il livello, fate un salto verso il Settore Delta per disattivare la Cyborg Conversion; già che ci siete, aprite la porta bloccata dal Group 4 Access (che avete ricevuto "virtualmente" esplorando il Cyberspazio della Biblioteca e seguite il corridoio finché non trovate l'Engineer Access Card. Dopodiché tornate nel Settore Gamma e raggiungete il livello 3.

Per aprire questa porta avrete bisogno dello Sci Access

Ascensore per i Livelli 1 e 2

Engineer Access Card

Ufficio di D'Arcy

Energy Recharge Station

Stanza piena di mine assorbi-energia

Energy Recharge Station

Armeria

Per aprire questa porta avrete bisogno del Group 4 Access

Batterie

Teletrasporto (partenza)

Addosso ad un Cyborg troverete la Sci Access Card

Teletrasporto (arrivo)

Interfaccia per Cyberspazio

Conversione Cyborg

Robot Production

Group 3 Access Card

Laser Control

Computer Node

Codice per Laser Override

Isotopo; per prenderlo, dovrete premere il pulsante sulla parete a nord

Per aprire questa porta avrete bisogno dello Sci Access

Ascensore per i Livelli R, 2 e 3

LIVELLO 3 - RIPARAZIONI

Per ora non potrete entrare nelle quattro "ali" di questo livello, ma dovrete limitare l'esplorazione al settore centrale. Iniziate con un rapido sguardo in giro: prendete la Lantern dal Settore Delta, disattivate la Cyborg Conversion nel Settore Gamma e distruggete i Computer Node a sud-est. Purtroppo non potrete accedere al vicino ufficio, perché le telecamere nelle quattro ali per ora chiuse sono ancora attive; tuttavia possiamo anticiparvi che per entrare nell'ufficio, dopo aver distrutto l'ultima telecamera, dovrete utilizzare la testa mozzata, che è adagiata vicino a dove avete trovato la Lantern, sul Retina Scan. Notate anche che in questo livello si trova il Diagnostic Log, il sistema automatico di rilevamento di guasti della Citadel, i Demodulator, delle cartucce che vi permettono di riparare qualsiasi danno in breve tempo. Per raggiungere il quarto livello, dovrete utilizzare il montacarichi centrale.

Dartgun

Montacarichi per i Livelli 3, 4 e 5

Ascensore per i Livelli 3 e 6

Sensaround v2

Lantern e testa mozzata che attiva il Retina Scan nell'Ufficio a sud-est

Demodulator e Navigation Unit v2

Rail Gun

Environmental Suit

Retina Scan

Relay 428

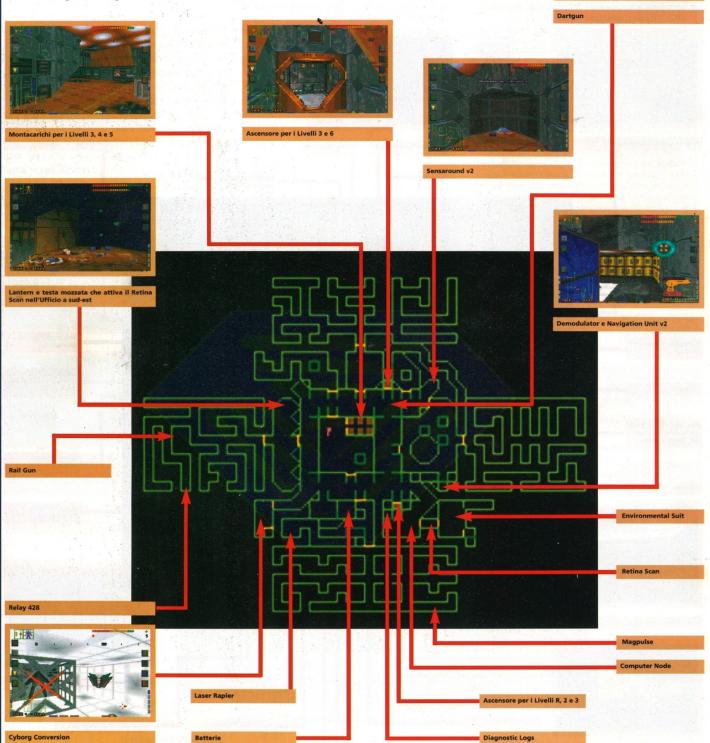
Magpulse

Computer Node

Laser Rapier

Ascensore per i Livelli R, 2 e 3

Cyborg Conversion

Batterie

Diagnostic Logs

DOVE TROVARE COSA

LOCAZIONI IMPORTANTI

Laser Control - Livello 2
Override Control - Livello R
Reactor Core - Livello R
Ricettacolo per Isotope - Livello R
Diagnostic Log - Livello 3
Relay 428 - Livello 3
Life pod - Livello 5

OGGETTI IMPORTANTI

Isotope - Livello 2
Enviromental Suit - Livello 4
Lantern - Livello 3
Demodulator - Livello 3
Engineer Access Card - Livello 2

CODICI

Infermeria - 451
Armewria del Livello 1 - 705
Porta a sud-est del Livello 4 - 838
Override Control (Livello R) - 199
Life Pod - 001

QUARTO LIVELLO - DEPOSITO

Per prima cosa, distruggete tutte le telecamere e i Computer Node nel Settore a nord-est (se non lo avete notato, per aprire le Force Grate basta cliccare su uno dei quattro angoli); una volta depurato il livello dall'ingombrante presenza di Shodan, potrete disattivare con tutta calma la Cyborg Conversion e superare le porte bloccate in precedenza dal malefico computer: a sud-ovest troverete i Jump Jet, mentre a sud-est, dietro una porta a combinazione (838) troverete l'indispensabile Environmental Suit v1, che vi permette di sopravvivere in ambienti radioattivi più a lungo del normale. I Jump Jets sono molto comodi anche per recuperare le cariche al plastico che si trovano nella stanza a nord-ovest: una volta raggiunta questa locazione, vi conviene eliminare i diversi nemici per poi risalire con i Jump Jets la parete a nord e prendere le cariche di esplosivo (prendete quattro cariche). Salite poi al Quinto Livello.

Riot Gun

Target Identifier v2

Pulsante per azionare Force Bridge

Energy Station Recharge

Esplosivo al plastico

Computer Node

Montacarichi per i Livelli 3, 4 e 5

Cyborg Conversion

Enviromental Suit v1

Jump Jets

Flechette

Porta bloccata da Shodan

Porta bloccata

Munizioni, First Aid e batterie

Per aprire questa porta dovrete eliminare la presenza di Shodan dal Livello e inserire il codice 838

QUINTO LIVELLO - HANGAR

Probabilmente avrete già ricevuto dei messaggi da alcuni Ribelli che chiedono aiuto proprio da questo livello: purtroppo non potete fare nulla, perché quando arriverete sul posto sarà già troppo tardi in ogni caso. Iniziate l'esplorazione dalle stanze a nord-est, dove troverete l'interfaccia per il Cyberspazio, che da questo livello in poi inizierà a presentare qualche serio ostacolo, e che vi permetterà di accedere sia agli Hangar che a una piccola armeria dietro alla porta a nord.

Iniziate a girovagare per i due Hangar a est, raccogliendo tutti gli oggetti utili (per ora i Life Pod vi saranno inaccessibili); già che ci siete disattivate la Cyborg Conversion e raggiungete il Cortex che ha distrutto gli ultimi Ribelli superando i due shaft gravitazionali. Nell'Hangar a sud-ovest troverete dei comandi che costruiscono diverse sezioni del Force Bridge a sud, che vi permette di raggiungere una stanzetta segreta. Distruggete poi i Computer Node (occhio alle radiazioni), quindi prendete l'Assault Rifle e raggiungete il Terzo livello, dove troverete l'ascensore che vi permette di arrivare al Livello R.

Montacarichi per Livelli 3, 4 e 5

Ascensore per Livelli 5 e 6

Armeria

Universal detox

Assault Rifle e Energy Recharge Station

Shield v2

Batterie e Energy Recharge Station

Controllo del Force Bridge

Interfaccia per Cyberspazio

Booster v3

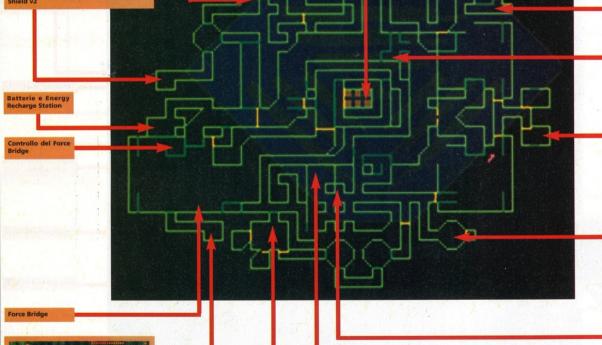
Life pod

Cyborg Conversion

Force Bridge

Jump Jets v1

Target Identifier v2

Cortex e ultimi Ribelli

Computer Node

LIVELLO R - REACTOR CORE

Se avete già ottenuto l'Engineer Access Card dal Livello 2, potrete aprire quasi tutte le porte del livello: in ogni caso iniziate disattivando il solito Cyborg Conversion, quindi visitate l'infermeria dove troverete una Surgery Machine funzionante e un impianto per ridurre l'intossicazione da radiazioni.
Collegandovi invece al Cyberspazio, potrete aprire la porta della ben fornita Armeria; in più, grazie alla ridotta gravità della stanzetta a nord-est, potrete mettere le mani anche su una devastante Flechette. Per accedere alla parte centrale del Livello dovrete superare il puzzle elettronico della porta a nord-ovest dell'ascensore: da qui potrete raggiungere sia il Reactor Core che Override Laser Control. Notate anche che su questo livello si trovano i comandi per alzare gli scudi.

COME DISTRUGGERE IL LASER DELLA CITADEL

Una volta esplorati questi primi sei livelli della Citadel, potrete iniziare a dare dei fastidi a Shodan distruggendo il Laser della Stazione (se avete selezionato il terzo livello per la trama, avrete solo sette ore reali di gioco per distruggergli il laser...). Prima di tutto dovete recuperare l'Isotope al Secondo livello, quindi scendere al Livello R e inserirlo nell'apposito ricettacolo. Dopodiché dovrete raggiungere il Safety Overide Control, che si trova sempre su questo livello, e digitare il codice trovato nel Cyberspazio della Libreria, ovvero "199". A questo punto, potete tornare al Secondo Livello e, attraversando la stanza centrale, dove vi aspetta un gran numero di mostri cybernetici, potrete raggiungere e attivare il Laser Control: il laser colpirà lo scudo e si autodistruggerà; a questo punto l'energia finora impiegata per caricare il laser verrà utilizzata per gli ascensori e potrete finalmente raggiungere il Livello 6. Beh, non vi resta che attendere il prossimo numero di K, dove vi spiegheremo come visitare gli altri livelli della Citadel.

Granate e nitropack

Batterie

Stanza piena di Cyborg

Flechette

Energy Recharge Station

Flechette

Zona sperimentale a bassa gravità (premete il pulsante)

Interfaccia per il Cyberspazio

Turbo Motion v1

Reactor Core

Armeria (per aprirla dovete entrare nel Cyberspazio)

Override Control

Ricettacolo per l'Isotopo

Passaggio per raggiungere Override Control

Cyborg Conversion

Porta che potrete superare risolvendo puzzle elettronico

Trattamento per Radiazioni

Ascensore per Livelli R, 2 e 3

Surgery Machine e Biological Monitor v1

THEME PARK

Non riuscite a realizzare il Luna Park dei vostri sogni? Beh, K corre in vostro aiuto pubblicando una raccolta di consigli e suggerimenti che arriva direttamente dai programmatori della mitica Bullfrog!

GIUSTO PER INIZIARE...

Prima di tutto, evitate di farvi prendere dalla frenesia e di gettarvi nella costruzione incontrollata di un immenso Parco: è molto meglio partire costruendo un piccolo Luna Park ben curato che uno enorme ma trasandato; ricordatevi anche di aprire il Parco non appena inizia il gioco per far apparire qualche cliente sin dai primi giorni. Infine, quando costruite le prime installazioni, tenete presente che prima o poi potreste decidere di cambiare la posizione dell'entrata e dell'uscita.

Man mano che il vostro Parco cresce, scoprirete che alcune "vecchie" attrazioni ostacolano il passaggio o impediscono di poterne piazzare altre più nuove: beh, non abbiate paura di eliminarle, anche perché le attrazioni troppo vecchie costano molti dollaroni in termini di riparazioni.

Per poter sperare di costruire un Parco Giochi ricco e fiorente, dovrete inoltre tenere conto di quello che pensano i visitatori: se, per esempio, i visitatori che circolano intorno a una certa area del Parco continuano a esprimere pensieri poco gradevoli, provate a costruire nei paraggi un chiosco o un ristorante, in modo che possano trovare sempre qualcosa da mangiare; se invece si lamentano del prezzo del biglietto di una attrazione in particolare, variate immediatamente il prezzo per vedere se cambiano umore.

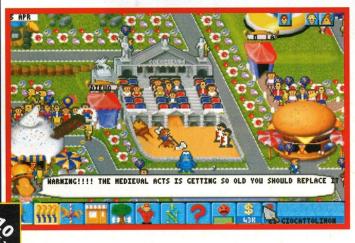
Ovviamente i visitatori apprezzeranno maggiormente un Parco che dispone di un vasto numero di attrazioni diverse piuttosto che decine di attrazioni simili messe una vicina all'altra: cercate quindi di costruire tutte le installazioni disponibili prima di preoccuparvi di eventuali copie di attrazioni particolarmente rimunerative, che devono comunque essere posizionate molto distanti tra loro. Inoltre, quando un'attrazione in particolare inizia a mostrare i segni dell'età, prendete in considerazione l'ipotesi di venderla e rimpiazzarla con una nuova: in questo modo, spendendo una cifra relativamente contenuta, disporrete di un'attrazione più evoluta e diminuirete il numero di chiamate ai Meccanici.

Ricordatevi anche di comprare una buona parte di azioni del vostro Parco: in questo modo, oltre ad arricchirvi con i dividendi, eviterete di essere messi in minoranza da qualche concorrente particolarmente ricco.

UN PO' DI SHOPPING

Anche se a prima vista potrebbe sembrare assurdo, uno dei metodi migliori per raggranellare un sacco di soldi nel vostro Parco è quello di piazzare un po' ovunque negozi e chioschi vari: infatti, queste due installazioni vi permettono di raccogliere fondi in tempo reale e migliorano a vista d'occhio l'umore dei visitatori.

Purtroppo, per quanto riguarda i negozi, do-

vrete tenere sotto controllo le scorte di magazzino: non avete idea di quanto possa far imbestialire un visitatore un negozio vuoto! Quindi, se l'Advisor vi avverte che si stanno esaurendo le scorte, dovrete immediatamente ordinare delle merci.

Inoltre, alcune installazioni creano continuamente un mucchio di rifiuti, e dovrete assicurarvi di posizionare nei loro paraggi abbastanza Spazzini per ripulire il Parco: tenete anche presente che diversi negozi, come la Caffetteria, dispongono di cestini al loro interno, e che quindi producono meno rifiuti.

I chioschi dei giochi d'azzardo possono rivelarsi molto interessanti dal punto di vista economico: purtroppo alcuni visitatori hanno la tendenza a sentirsi imbrogliati se perdono troppi soldi, quindi dovrete trovare la giusta via di mezzo tra prezzo dei biglietti e premi per invogliarne l'acquisto e contemporaneamente non perdere troppi soldi per i premi: scoprirete infatti che tenendo il prezzo dei biglietti basso, offrendo premi medi e abbinando il tutto a possibilità di vincita relativamente alte, molti visitatori tenteranno la sorte nel vostro Parco. Dulcis in fundo, i chioschi non producono rifiuti, sono più piccoli delle attrazioni vere e proprie e possono essere sistemati agevolmente tra installazioni più grandi; come per le attrazioni principali, è una buona tattica installare negozi diversi e chioschi di vario genere, naturalmente incrementando la ricerca nei corrispondenti campi.

CARATTERIZZAZIONE DEL PARCO

Un Parco anonimo ha ben poche possibilità di attrarre per molto il pubblico e di vincere ambiti premi: dovrete quindi costruire boschetti, laghi artificiali e incorniciare il tutto con staccionate. Provate ad abbinare queste installazioni con le attrazioni principali per esaminarne gli effetti: per esempio, sono molto apprezzati gli Ottovolanti che passano in mezzo a boschetti, sfiorando le fronde degli alberi!

LO STAFF

Il tipo e il numero di impiegati nel Parco spesso sono l'ago della bilancia che determina il successo o lo sfascio del vostro Luna Park: senza Spazzini, per esempio, vi ritroverete presto sommersi dalla spazzatura, mentre assumendone troppi le vostre finanze si ridurranno ai minimi termini in poco tempo.

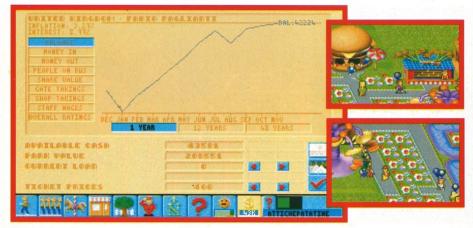
Per quanto riguarda gli Spazzini, dovrete iniziare ad assumerli non appena compaiono i primi cumuli di rifiuti; tenete d'occhio ogni nuovo Spazzino, perché se il vostro Parco è pieno di stradine secondarie, potrebbe iniziare a girare a vuoto oppure saltare intere sezioni del Parco, che presto potrebbero assomigliare a discariche abusive. Se scoprite che uno Spazzino ha di questi problemi, utilizzate l'apposita icona per "spingerlo" sul sentiero corretto.

I Meccanici devono essere assunti quando appaiono i primi segni di deterioramento sulle vostre attrazioni; spesso però i Meccanici tendono a starsene in panciolle mangiando

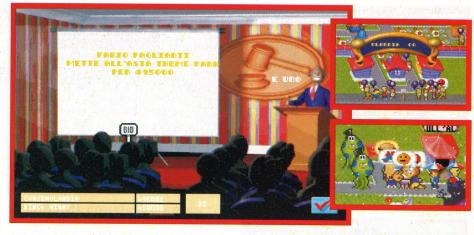
sandwich a sbafo! Dovrete quindi tenerli d'occhio e mandarli voi stessi al lavoro non appena scoprirete un'installazione danneggiata. Normalmente un Meccanico può controllare senza troppi problemi tre o quattro installazioni contemporaneamente, anche perché il "tempo di deterioramento" cambia a seconda delle attrazioni; se tuttavia avete un solo Meccanico disponibile e due installazioni da riparare, potete arginare il danno riducendo la velocità dell'attrazione "scoperta": questa tattica è molto utile per i primi tempi o per situazioni d'emergenza, perché vi consente di tenere aperta almeno una delle due installazioni, attenzione: a lungo andare si rivela un po' troppo rischiosa.

Inoltre, vi conviene piazzare almeno un Intrattenitore all'ingresso del Parco, in modo da poter distribuire ombrelli ai visitatori in caso di pioggia; gli Intrattenitori sono anche particolarmente utili per rendere più gradevoli le attese alle code, che si formano alle casse delle attrazioni più in voga.

Infine, dovrete assumere delle Guardie solo se notate la presenza di Vandali, che normalmente danneggiano le installazioni e attacca-

no gli Intrattenitori. Purtroppo le Guardie possono allontanare dal Parco i Vandali solo se li colgono con le mani nel sacco, quindi dovrete assumerne un buon numero se volete ripulire il vostro Luna Park da visitatori indesiderati.

LA STRUTTURA DEL PARCO

Quando disegnate il vostro Parco, dovete sempre tenere in mente quello che i visitatori desiderano dal Luna Park. Per prima cosa, piazzate sempre un chiosco di palloni all'entrata, in modo che i visitatori spendano i loro soldi rimanendo però felici; inoltre la gente si diverte solo se entra nelle Attrazioni e nei vari negozi e chioschi, quindi cercate di ridurre al minimo la strada tra due diverse installazioni: un metodo per essere sicuri che la gente non giri troppo a lungo senza divertirsi (e spendere...) è di posizionare le attrazioni direttamente ai lati della strada principale del Parco e costruire le stradine che portano dall'uscita di un'attrazione in modo che sfoci esattamente davanti all'entrata di quella seguente.

In questo modo sarete certi che i visitatori non si dimenticheranno neanche un'attrazione e che non perderanno troppo tempo per raggiungere quella successiva; purtroppo seguendo questa tattica non disporrete di molto spazio per boschetti, chioschi e negozi vari. Inoltre se le strade iniziano ad aggrovigliarsi tra loro, dovrete preoccuparvi di posizionare diversi segnali che indichino le varie attrazioni e, soprattutto, l'uscita: ricordatevi che generalmente i visitatori sono molto contenti quando riescono a raggiungere subito l'attrazione che li interessa, mentre invece tendono ad annoiarsi se devono girare senza meta per ore.

Un altro metodo abbastanza valido è di costruire una strada a "senso unico", mettendo un'attrazione dietro all'altra, in modo da obbligare i visitatori a seguire un certo percorso che tocca tutte le installazioni nell'ordine che preferite; seguendo questa tattica, saprete sempre che problemi incontrerete (per esempio, non è saggio mettere un ristorante prima dell'Ottovolante!) e non dovrete ricorrere a una segnaletica capillare; tuttavia questo genere di Parco può dare dei problemi se aumenta improvvisamente il numero dei visitatori: infatti, se entra troppa gente, iniziano a formarsi delle code chilometriche che, ovviamente, vengono "saltate" dagli ultimi arrivati, i quali, proprio a causa del sistema a "senso unico", non possono tornare indietro per visitare le attrazioni evitate in precedenza.

I PREMI

Alla fine di ogni anno, scoprirete quanto è andato bene (o male...) il vostro Luna Park: inoltre, se avete riscosso un successo particolare in alcuni "settori" del divertimento, potrete ricevere dei premi che accrescono ulteriormente la fama del vostro Parco e aggiungono mucchi di dollaroni al vostro conto in banca. Esistono diversi premi, da quello per il "Parco più Pulito" a quello per la "Tecnologia Migliore": cercate semplicemente di tenere in ordine il vostro Parco evitando disastrosi incidenti, e potrete vincerne sicuramente più di uno!

Gente, siete fortunati: dovete portare solo il sapone alla lavanda, al resto ci penso io. Ho qui pronti litri e litri di acqua bollente per glorificare il lettorato omnio tramite sano et ristorante pediluvio di massa. Acqua calda, caldissima, presa dal boiler a 150 gradi. Pronti per la prima mescita: in Italia non si comprano gli stereo per ascoltare la musica, ma per possedere uno stereo. Secondo, la rivoluzione multimediale non c'entra niente coi videogiochi, i videogiochi rincoglioniscono, la televisione anche ma nessuno lo dice: fosse per caso la televisione a rincoglionire per prima falsando l'interpretazione di tutto quello che c'è dopo? Oggettivamente, anche io ho visto più volte la sigla di Milagros che la sequenza introduttiva di *Tie Fighter*, e pensa te, la TV non la guardo quasi più. Terzo, la pirateria ha fatto vendere l'Amiga distruggendone al contempo il relativo software. Quarto, in tutta la storia del VCS 2600, dell'Intellevision, del Coleco, del Vic 20 e dello Spectrum, la somma dei Kbyte di programmi prodotti per questi sistemi NON raggiunge i 35 mega su hard disk occupati dal singolo *Pagan*. Quinto, di questo alla maggior parte dei bipedi deambulanti non importa una mazza, ma è sacrosanto che così sia. Però - sesto -, in Italia il 35% della popolazione è analfabeta (dati alla mano) e Internet spopola tra il 3% di italiani che hanno un personal computer. Questo, tornando al punto di partenza, significa che gli utenti di computer sono mediamente meno idioti del popolo omnio e che questa gente compra un computer NON per *averne* uno, ma perché intende effettivamente utilizzarlo. In effetti un buon PC costa più di un ottimo stereo, ma non fa lo stesso effetto. Almeno, ovviamente, sul gusto di massa, che può essere anche amorevolmente saltato a pié pari. Settimo, dalla programmazione radiofonica di Stereonotte (Rai), è sparito Planet Rock, l'unico contenitore di musica e informazioni non propriamente allineati al comune senso di sgangheramento. Ottavo, nessuno può spegnere Internet. Nono, tutti possiamo spegnere il televisore, piantarla col tirarcela e vedere di fare in modo che il nostro tempo e i nostri mezzi siano davvero quello che sembrano grammaticalmente. Ribellione spicciola, ma ho la gamba ingessata e non posso zompettare, quindi mi sfogo nel K box.

Tiziano

GLI UFO CI SONO (SONO LE TORRI RADAR CHE NON ESISTONO)

Italy, un giorno qualunque, tanto.

Mio bel bambolo, lo sapevi che leggevo a malavoglia la tua rubrica, perché ti credevo di sinistra?

Sai, per me nazista naturale era un atto di sadismo macerarmi in quelle quattro pagine. Ma lo scorso mese il dolore ha superato la soglia del sopportabile, neanche il Gran Capo Adolfo avrebbe accettato tanto. Le tue quattro righe di risposta (anzi di scherno) al meridionale, ma comunque povero Mimmo, hanno superato il limite. Vuoi sapere il perché? Perché anche io, come Mimmo, sono COSTRETTO ad acquistare software (ad acquistare, non a vendere, Mimmo) copiato. Anzi, per farti scoppiare il fegato aggiungo che IO possiedo un fiammante 486 DX50 pagato la bellezza di 4 milioncini (4000 marchi), più o meno quanto Mimmo avrà speso per il suo Amiga 4000. Ma si può sapere con che coraggio hai scritto le testuali parole "a proposito, il 4000 costa un botto di soldi e le periferiche non te le regala nessuno, così malaccio non devi essere messo", a parte che potrebbe aver avuto tutto in dono da Babbo Natale e dalla Fatina Buona (e vi giuro che esistono). Caro questo l'hai scritto tu, non io. Voi l'avete scritto, SINISTRORSI. Ma insomma, sullo stesso numero dove presentate in anteprima *Nascar Racing* che gira solo su Pentium 90 (in alta risoluzione, nessuno ti vieta di giocarci in 320x200; NdR) mi andate a fare i comunisti (cosa vuoi, da quando è uscito *Tetris* abbiamo tutti degli sbandamenti di coscienza politica, NdR). Mettiamoci d'accordo. O i computer e tutto quello che ci gira intorno (K compreso) li lasciamo ai figli di Berlusconi, oppure iniziate a tener conto nel K Voto dei prezzi di certe stronzate (*Rally*, tanto per fare un esempio, e *The 7th Guest*). Anzi, scommetto che ti sarai chiesto come ho acquistato il mio DX (ma perché non ti fai i fatti tuoi): l'ho acquistato con un anno di pensione! Già, ho 23 anni, sono invalido civile al 90% e percepisco 320.000 £ mensili. Dopo un anno di sanguinosi risparmi ho acquistato, un anno e mezzo or sono, il computer più grosso in circolazione. E sai perché il più grosso? Perché acquistando un 386 allora, oggi dovrei cambiare PC per usare le vostre meravigliose recensioni e vi assicuro che non sarei in grado di sobbarcarmi un'altra spesa...ma PORCA PUPAZZA, mi sapete dire come faccio ad acquistare il Visual Basic 3.0 per studiare, se questi costa 600.000 lire? Come? Non dovrei usare il computer ma le biglie? Ma in questo modo io e tanti come me (e vi assicuro "compagni" siamo in tanti) non acquisteremo più K e neanche Intel, e tu, BEL TOMO che scrivi su questa rivista (ahimé ben fatta) non avresti più quel

gran stipendio di cui ti vanti con gli amici al bar. Credetemi, quando i computer (anzi, i programmi per computer) diventeranno un accessorio d'elite, molti di voi rimpiangeranno i "copiatori" che oggi rischiano la galera non per divertirsi (purtroppo qualcuno lo fa), ma per poter studiare e diplomarsi (sì, e io non sono uno scribacchino ma un agente del KGB, infiltratuo per vuedere comue funziuouna redaziuone italiana, NdR), magari come faccio io, nella speranza di prendere qualche soldo in più come programmatore invece che da pensionato, oppure per provare quel divertimento che fino a pochi anni fa era primato per pochi eletti. So che non pubblicherai mai questa lettera perché sei un tipo orgoglioso (?-NdR) e la verità ti fa male, ma almeno nei prossimi numeri ed anche nella tua vita privata, cerca di tener sempre presente che non tutti hanno un lavoro e le fortune che hai avuto tu dalla vita.

Anonimo

La chiusura della lettera è sacrosanta, solo che come essere umano vorrei potermi riservare la possibilità di cadere in errore, per poi magari imparare qualcosa. Premesso questo, sarà mica che se do fuoco alla tua coda di paglia prima che arrivi a scottarti il coccige bisogna aspettare tre anni? Rally per quanto ne so io ha preso un voto letale alla prima occhiata, e su Seventh Guest ci siamo più volte pronunciati sul valore e la peculiarità dell'esperienza, come sul poco spessore del tutto. Shiftando all'argomento principe, lasciami dire che fino a prova contraria tu non sai quali persone frequento o che percentuale di invalidità possa avere io, mentre io conosco la tua, e quindi partiamo subito col dire che sto per evitare accuratamente ogni pietismo, fosse solo perché nella tua lettera, perdonami, ci sentivamo un po' compatiti: diciamocelo caro anonimo, stai andando fuori dal vasetto. Non per quanto concerne la questione del tuo Visual Basic, quella è estremamente delicata, ma non è neppure di competenza tua: sono le strutture addette al tuo inserimento sociale che mancano clamorosamente di mezzi immobili, di fondi, di competenza amministrativa e (la butto sul mesto) ministeriale. La spesa del VB non te la dovresti sobbarcare affatto tu in maniera diretta, ma lo Stato Italiano (notoriamente comunista, nevvero) sfruttando proprio quelle tasse che presumo tu paghi come tutti noi della vile plebaglia. Ma vai fuori dal vasetto quando dici che il computer diventerà un accessorio d'elite semplicemente per giustificare l'uso delle copie. Una volta mi/vi chiedevo se il videogioco diventerà un passatempo da ricchi (almeno nella nostra ridente Italy), e la domanda resta ancora senza una risposta: allora, o si alza il tenore di vita generale (ahahah) oppure distributori e utenti prendono coscienza (ahahah), magari parlando apertamente tramite una rivista come questa - che ne dite se prepariamo un bello speciale?. Questa è la storia, per i giochi. Però oggi puoi portarti a casa un 386 con poche lire davvero (lo so che per te può essere molto, ma torniamo al VB e ai motivi esposti lassù) e molti shareware, reperibili a prezzi umani, fanno egregiamente anche certi lavori pesanti. Le persone che non possono permettersi un computer oggi, sono più o meno le stesse che faticano ad arrivare alla fine del mese, sono tante e va bene, ma non bastano a creare un'elite informatizzata distinta dal volgo troglodita. È chiaro che poi qui da noi le cose vanno come vanno, basta buttare l'occhio in Europa per rendersi conto che l'orologio va indietro solo per noi magnaspaghetti, senza con questo denigrare il nostro paese, anche perché rispetto il tuo orgoglio nazionalista, seppure a questo punto non ne comprenda a fondo i motivi. Sai, per vantarsi di uno stipendio come il mio bisogna davvero essere al bar, e in più sufficientemente ubriachi. Può darsi che qualche strascico etilico si sia trascinato fino al K Box, ma spergiuro che le parole che ho scritto (e che indichi) servivano, oltre che per esprimere un dubbio se vuoi anche poco lecito, semplicemente per far pendere la bilancia del K box da qualche parte e provocare qualsiasi schifezza di reazione da parte del lettorato in perenne pennichella turbo, perché al di là di ogni cinismo, ho anche questo ingrato compito. Se arrivano lettere come la tua significa che forse ci sono anche riuscito, come esperimento non faceva troppo schifo: a me hanno detto che col metodo induttivo bisogna sperimentare, dire, fare, inciuciare, spassarsela alla grande, e se bisogna fare per una volta i rozzi e gli impertinenti (considerata anche il mio deprimente status retributivo, e la mancanza spaventosa di "incentivi" da parte delle software house che io, ramo storto, pecorella smarrita e ufficiale corrotto del recensorato videoludico accetterei con ampi sorrisi, ma ora chiudo la parentesi sennò mi si raffredda l'acqua della piscina montata sulla mia Rolls), ben venga di corsa, visto e considerato che mi viene pure facile. Poi generalmente, commenti come quelli che hai fatto tu si firmano, mica per altro, solo per avere un minimo di possibilità di passare dalla parte della ragione, anche se (ne converrai) nel tuo caso l'impresa è bella tosta. Sarà pure che qualcuno qui dentro è comunista, chi dice di no (i Power PC li abbiamo acquistati con una colletta a sottoscrizione, sai?), quando mai abbiamo detto di no...come è vero che uno di sinistra che schernisce i meridionali ha le stesse probabilità di esistenza e sopravvivenza, occhio e croce, di un invalido al 90% nazista.

...POESYE QUASI CYBER

La Nonna del Nipote

Quando la prode Alena,
nomata in cotal guisa da genitori idioti,
decise di esprimere la propria latente
[ammirazione
per quel sant' uomo del luogotenente
[primordiale,
evento arcaico ma perennemente rivelato al
[mondo,
la balia brianzola del neo-paleolitico medio
[inferiore,
che l' aveva uccisa abbondantemente nella
[notte scura
nella quale lo spirito del male prese possesso
[del mondo
ridestandosi dal suo sonno eterno, la diede
[in pasto
al leone megalitico da lei molto amato.

Preistoria

Il Tirannosauro Rex agiva indisturbato
nella foresta Giurassica alquanto
[impenetrabile.
Il Cavernicolo è un uomo forte
perché va in giro nudo col freddo che c'è.
Il Triceratopo era guardingo sulle sue uova,
ma un Velociraptor lo molestò,
ricevendo una cornata
purtroppo a lui mortale.
Il Brachiosauro, con la sua enorme mole,
cercava un posto dove riposare,
ma si trovò nelle sabbie mobili
che lo accerchiarono ben presto.

Massimiliano Pascucci

Queste sono le ultime che ci mandi, vero? No, voglio dire, sono le ultime, vero? Peccato. Per un attimo avevo sperato, ma tra un po' arriva in ufficio Kenzo Kabuto, mette su una bella barriera e così i piccioni pericolosi non recapiteranno più terzine, endecasillabi e emorroidi varie. Anche se l'arte, vivaddio, è ancora l'arte. Ma K significa anche cappa di piombo, sul cuore e la cultura, e quindi amen. Ah, che ripugnante impietade.

IL VOLO DI VOLODJA

Cari amici di K, vi ho già scritto due lettere, una delle quali è stata pubblicata sul numero di maggio 1994, e parlava di una mia indagine a proposito delle configurazioni richieste per i vari giochi... infatti l'avete intitolata "Tesi di laurea" - perché, lo ammetto, era alquanto saccente; ma tant'è. Comunque, dopo averla vista pubblicata, mi sono accorto che NON l'avevo firmata. Ma che genio! Che genio! Ora che ci penso, come posso provarvi che sono realmente io l'autore? Beh, potrei ricordarvi che nella lettera c'è una richiesta di aiuto relativa a Syndicate, che a quanto dite è stata passata a Paolo Paglianti; bene, la richiesta riguardava la missione in Colombia - un dannato medico che non ne voleva sapere di salire sulla mia auto. Comunque Syndicate l'ho finito da tempo, quindi lasciate pure perdere. E poi

dalla lettera avete tagliato una frase tipo "Molti miei amici hanno computer assemblati, voi cosa ne pensate? Cosa avete in Redazione?", così come non ho visto pubblicate alcune mie critiche rivolte alla versione 6.0 del DOS (leggiti la conclusione del K-BOX e forse arriverai alla nodosa radice dell'arcano, NdR). In ogni caso, non vi ho scritto solo per provarvi di essere il mittente, ma per affrontare un tema assai spinoso: giocabilità e progresso. Forse il mio unico pregio come persona è quello di cercare di capire che cosa mi succede intorno, di pensare e di riflettere quasi su ogni cosa. E così, è inevitabile che mi venga da pensare anche ai "semplici" videogiochi. Meno di un anno fa, gennaio 1994, al momento dell'acquisto il mio 486 DX2/50 era quasi fantascienza. Adesso basta appena per gran parte dei giochi. Come si spiega? Con il progresso, è evidente. Volete giochi sempre più belli, più interattivi, attori veri, voci digitalizzate, e così via? Bene, ve li possiamo dare, ma certo non potete pretendere di far gravare queste montagne di dati su un 386 a 25 megahertz... Questo è il discorso. È inevitabile che accada tutto ciò? Pare proprio di sì.

Mentre giocavo a Ultima 8 (le 110.000 lire meglio spese della mia vita, comunque... a parte quelle che spesi per spiare Cyndi Crawford sotto la doccia - scherzo, scherzo, ahimè), decisi che il dettaglio DOVEVA essere al massimo perché CHE DIAMINE, ho un cinquanta MHz e pure stiamo a fare i sotterfugi? (Cioè, il dettaglio a U8 non c'è, ma ci sono cose tipo Speed Limiting e Frame Skipping, il rumore dei passi e così via). Per farvela breve, ho comprato altri quattro mega di RAM, due fissi li mantengo riservati allo Smartdrive e vai con un Pagan giocabile come non mai. Naturalmente, già da marzo ho una scheda sonora (come si fa senza?), la mia bella SBlaster a 64 bit (ok, scherzavo, 16). Di qui a poco, è probabile una sostituzione del DX2/50 con un DX2/66, non sarà un grande salto, ma il Pentium costa ancora troppo. Insomma, macchine ultrapompate (li ho sentiti chiamare NINJA-PC) (poveri ninja, ormai li tirano in ballo anche per i cereali da mangiare alla mattina, NdR) per giochi immensi... ma se posso dire una cosa, a me del film interattivo frega poco o niente. Mi spiego meglio. Sapere che io posso accendere un PC, inserire un CD-ROM e vedere sullo schermo qualcosa di assolutamente uguale alla realtà (beh, diciamo molto simile) non mi procura alcun brivido. Se nel tale gioco si riesce persino ad alzare ed abbassare la testa, beh, complimenti ai programmatori, ma per alzare e abbassare la testa dovevo spendere cinque milioni di apparecchiature? Il mondo è così bello! Ci sono città, persone e paesaggi da vedere, persone vere, paesaggi veri... perché devo ricorrere alla finzione elettronica? La finzione elettronica la concepisco per altre cose. Se ho visto Schindler's List e sono inc****to nero coi nazisti non posso certo andare in giro a picchiare il primo naziskin che vedo, quindi vado a casa e mi metto a giocare a Overlord (se l'avessi)! Se un bel film di fantascienza riaccende i miei istinti, eccomi pronto per Tie Fighter (se l'avessi)! Se un bel film di qualunque tipo mi accende altri istinti, vado dalla mia ragazza (se l'avessi... Oh, scusate, divago ancora). Voglio dire: il computer è bello perché permette cose che non posso fare nella realtà (vedi il discorso sulla ragazza...): il sindaco, il pilota di caccia ribelli o lo stratega dello sbarco in Normandia. Nel momento in cui il computer imita la realtà fino a tentare di riprodurla viene meno quel rapporto di "non è vero ma ci credo" che dà realismo ai giochi, perché necessariamente il computer non può rappresentare la realtà, sarebbe "inferiore", più limitato, ecco. Certo, anche un gioco è "limitato", il cockpit di un aereo è ben più grande del monitor che ti sta fisso davanti, e poi addio realismo quando hai un Mig 29 a ore sei e all'improvviso tua madre ti appare alle spalle urlando "A tavolaaaa!" - a tale proposito, mi viene in mente una frase del grande Antonio Amurri: "Dio disse: "Sia il tuono!. E fu creata mia moglie"- (groan, NdR). Dicevo, nessun gioco è "realistico al 100% ", ma il discorso è che noi videogiocatori non possiamo fare i confronti. Quanti di noi hanno pilotato un A-Wing, o anche solo uno Spitfire? Quanti di noi hanno realmente gestito una città, o pianificato una campagna militare? Siamo seri, il gioco è finzione, e per rimanere gioco deve rimanere finzione. Invece con questi "gioconi" che stanno uscendo i confronti li possiamo fare, e inevitabilmente il gioco perde. D'altra parte, se uno gioca è per staccare un po' la spina dalla realtà; se anche accendendo il mio fido Zenith mi ritrovassi nel mio solito universo di tutti i giorni allora che mi rimane? Leggere per la ventesima volta Il Signore Degli Anelli? Mi si potrebbe obiettare: per l'appunto stiamo facendo un discorso di questo tipo: OLTRE il gioco, il film interattivo. Ma come fa un film a essere interattivo? Se dovessi interagire col film Dracula, ad esempio, farei di tutto per portarmi a letto Winona Ryder e addio sceneggiatura... il programmatore potrebbe prevederlo? E se invece della Ryder optassi per Monica Bellucci (c'era anche lei nel film...)? E se le volessi tutte e due (sì, lo so, sono un depravato)? O se volessi suicidarmi? O chiudermi in un bagno e piangere terrorizzato mentre il vampiro si prende Winona e se la porta in Romania? Insomma, il film interattivo è una presa in giro perché non è possibile abbattere TUTTI i vincoli che delimitano l'azione di una persona. Okay, cinquant'anni fa magari si diceva "è impossibile andare sulla Luna" e poi nel 1969... ma in ogni caso credo che si stia battendo la strada sbagliata. Secondo me il problema sta nel fatto che il mondo dei videogiochi è stato invaso da quelli che io chiamo "La gente di Hollywood", cioè gente che di videogiochi ha a stento sentito parlare ma che ha ingenti capitali da investire e ha sentito dire che coi videogames si può guadagnare parecchio... ecco che allora il videogioco viene mischiato col cinema, con la musica, e tutto il suo business viene gestito da persone che non sanno nemmeno che differenza c'è tra un Amiga e un PC. Sinceramente, non riesco a capire questa smania del "film interattivo". Capisco l'utilità, e soprattutto la potenza del CD-ROM, quando vedo montagne di dati memorizzati in un solo dischetto (penso allo studio di commercialista di mio padre: avete sicuramente presente quanto sia immensa la normativa fiscale italiana...). Ma comprare Indy IV o Tornado, giochi identici alle versioni floppy se non per qualcuno che parla e qualche scena digitalizzata, mi sembra assai stupido. Senza contare naturalmente la spesa per il lettore CD, e naturalmente nel giro di un anno e mezzo/due al massimo il vostro lettore sarà superato perché ne sarà uscito un altro più potente, più veloce, ecc. e noi come tante capre a scucire valigiate di carte da cento per vedere un attoruncolo sul nostro monitor che si muove quasi non a scatti. Staremo a vedere, ma so già che vinceranno "i ricchi", come è sempre successo, cioè quelli che quando uscirà il P6 correranno a buttare i loro Pentium perché saranno "vecchi". D'altra parte anch'io ero un "ricco" quando ho comprato il 486, e magari mi sono tirato dietro gli insulti dei 386isti. Insomma, ho finito col fare il gioco dei tizi "alla Origin", per intenderci. Uhm, qual è la conclusione di tutto ciò? Ho cominciato criticando, ma alla fine mi sono scoperto appartenente alla fascia dei criticati. Forse l'unica risposta è che io appartengo ad una minoranza del mercato, cioè a quella fascia di utenti a cui piace giocare e basta, senza pretese di simulare la realtà, e quando allora la potenza del PC diventa tale da permettere questo presunto avvicinamento io dico basta, non ho nessuna intenzione di spendere altri soldi per poter vedere come faccio pipì in alta risoluzione.

Bene, seguono due osservazioni. La prima: Io trovo che la grafica digitalizzata sia fredda, astratta, in un certo senso poco artistica. Il vero "grafico", secondo me, è colui che *disegna* sul computer, realizza file grafici e li integra con un codice sorgente dan-

do vita ad un gioco. I grafici di *Syndicate*, *Ultima 8*, *Doom* sono a mio avviso dei veri artisti... la grafica digitalizzata è più un fatto tecnico, basta un buon regista (vuoi dirci che Spielberg o Oliver Stone non sono artisti? NdR), qualche bravo attore (Al Pacino, Dustin Hoffman, Robert de Niro? NdR) e la luce giusta (Vittorio Storaro?NdR). Naturalmente non voglio dire che non ci vuole niente per farla (è pur sempre come girare un film, solo che un film per il cinema dura due ore e non è progettato per girare su un PC, tutto qui), dico solo che la "vera" grafica è tutt'altra cosa. Nasce direttamente dalla "mano" del suo creatore. Disegnare un bel paesaggio è cosa ben diversa dal fotografarlo, per quanto la foto sia riuscita bene, no?
Seconda osservazione. La rivista è breve! Troppo breve! Non parlo del numero delle pagine, che ritengo adeguato, ma del numero di "righe": molti articoli sono troppo brevi, alcune recensioni sono davvero striminzite (un esempio? Quella di 1942 Pacific Air Wars della Microprose, quattro righe per un gioco così bello...), i cosiddetti "speciali" tipo quello sui giornalisti MOLTO ESPERTI in fatto di videogiochi (K di Settembre) sono delle buone idee, ma i pezzi in genere sono troppo corti... anzi, quel pezzo in particolare era scritto maluccio, in verità... potete fare di meglio, molto meglio... insomma, quando compro K dopo una settimana lo metto già via perché ormai ho letto anche le pubblicità... rimpicciolite un po' le foto e dateci dentro coi word processor!

Agostino Maiello, Napoli

P.S. Se dalla lettera traspare astio o rancore, perdonatemi, è che non potete pretendere la normalità da una persona che l'11 ottobre darà Diritto Commerciale; e poi io adoro K e leggo ogni singolo rigo, anche le recensioni per 3DO... se vi ho scritto questa lettera è per esprimere secondo il mio modesto parere come potreste migliorare un pochino qualche aspetto della vostra rivista. Tutto qui!
PPPP.SSSS. Quanto sei bella, Winona Ryder!!!

Aspetta Gennaio, vedrai che sfarzo/ l'inverno porterà più fiori che Marzo/ Deh, lettore, tu sì ignaro e lesto/ scorri le pagine divorando il testo/ ma noi ti annunciamo, sibillini e serafici/ le mille prodezze dei nostri grafici/ dal mese che viene dopo il Panettone /cambierà tutta l'impaginazione. Ah, poco ma buono dicevano i saggi/ ma lettere così oggi paion miraggi /per questo ti dico, lettore e mittente/ e ti dimostro che è ben sufficiente/ una rispostina, in terzine ed esametri/ per una lettera d'ottanta chilometri (all'animaccia tua, licenza poetica).

(Apecar il "sommo" Vate)

PERCHÉ TANTO ODIO?

Osservazioni sparse da parte di un affezionato lettore...
UNO) Belle, le vostre copertine. Ma quando saranno veramente così (cioè con quella grafica) i giochi (lo so, lo so, sono incontentabile)? Ma avete mai provato a far vedere il favoloso *Flight Simulator 5*, l'incredibile *Comanche*, etc., a qualcuno al di fuori del giro? Ovvero, vecchia polemica, a qualcuno che fino ad oggi ha guardato solo film e tv, ossia il potenziale utente del multimedia, (leggi CD ROM)? Costui vi ascolterà decantare la grafica e la velocità, poi dirà, indicando una città o qualcosa d'altro, "Ma quello schifo cos'è?". Fate la prova.
DUE) *Sail Simulator*. Non è vero che è il primo gioco di barche. Anni fa Gente Viaggi ha regalato "SALI IN BARCA CON IL MORO DI VENEZIA". Era il periodo dell'American's Cup. Il gioco per la verità aveva una grafica poverina (per me era fatto in GWBASIC), però era una simulazione di regata. Con tutto quello che serviva (da 1 a 0 per il timone, T e L per lasca e cazza..)
Inoltre aveva una presentazione ipertesto (StoryMaker + StoryTeller) che spiegava un po' una regata, elencava i concorrenti alla American's Cup etc.
Inoltre, e qui mi collego ad una lettera del KBOX, era sponsorizzato. All'inizio occorreva sorbirsi le pubblicità dell'American Express, di una stampante laser e di qualcos'altro.
Alla prossima.

Gemme Luciano, Stazzano (AL)
Internet Address L.Gemme@agora.stm.it

Vero, imprescindibile, giustissimo. L'altro giorno cercavo disperatamente di convincere certa gente che girava qui dentro che il Lance Boyle di Megarace e le piste renderizzate erano una grande conquista. Ai beneficiari di sittanto dotto discorso in realtà interessava molto più la Guinness offerta dalla casa e il rock'n rawl che usciva dallo stereo, anche perché accendendo la TV si possono vedere animazioni molto migliori di quelle di Megarace, e rendering molto più efficaci. Addirittura l'FMV di Rebel Assault non riusciva a scalfire la patina tartarea di disinteresse, pensando loro che un gioco su Guerre Stellari dovesse PER FORZA essere come il film. Ho idea che il Multimedia sia solo un passo verso la Realtà Virtuale, la dimensione bidimensionale del monitor è troppo limitante e offre cose già viste. Gli utenti futuri e potenziali cercano qualcosa che coinvolga ad un altro livello, possibilmente mai toccato prima: intanto che loro aspettano, noi godiamoci i nostri videogiochi. Peraltro, prima della trovata di Gente Viaggi, erano stati pubblicati Sailing (Activision, per C64) e America's Cup (Mindscape/Electronic Arts, sempre per C64). Il secondo era un tantino meglio, e sicuramente più dignitoso di questo banale spiegazzamento del mio vasto scibile videoludico dinanzi alle vostre palle degli occhi.

SABBBRINA O MARIA TERESA? (leggasi: "Mah, però è bella comunque)

Ciao Tiziano, non importa chi sia, da quanto tempo legga K, che computer abbia o quanti giorni siano passati dal giorno in cui sono nato. Non ho assolutamente intenzione di aprire polemiche o fare il punto su questioni specifiche, se vuoi, puoi considerare questa lettera un incoraggiamento. Scrivo per chi ti odia o non ti capisce, la tua è una posizione in cui ad ogni risposta o commento che dai sbilanciandoti un po', ti crei amici e nemici allo stesso tempo, ed è impossibile far concordare il pensiero di centinaia di migliaia di lettori senza cadere nei luoghi comuni (centinaia di migliaia? Albini negriero, aumentami lo stipendio, NdR), la mia parte di lettore può essere paragonata a quella dei pipistrelli nell'opera del Leopardi "Parapolimeni della Batrocomiachia": un aiuto, in soldoni. Questa epistola come vedi non parla di Amiga e PC o delle nuove macchine a supporto ottico, la pubblicazione quindi esorbiterebbe dall'argomento videoludico e pochi l'apprezzerebbero.

MAA.

FINITO LO SPAZIO

Ecco, appunto. Occhio al prossimo Kbozzolo, vi annullerà i sensi e si impadronirà delle vostre sinapsi. Giuro, porca miseria, giuro.

Tiziano

A.A.A. CERCASI: IGNOTO MESTATORE RESPONSABILE DELLO SCONVOLGIMENTO DELLE COSCIENZE DELLA REDAZIONE INTERA

Il lettore di Fano, amico di Mimmo, che ci ha scritto la bella lettera sulla pirateria, è pregato di farsi vivo presso la redazione. Abbiamo trovato molto interessante il tuo intervento, ma dedicare tanto spazio a un anonimo ci risulta difficile. Ciao.

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP-MINITOWER-BIGTOWER / **RAM 4MB**
M/B **VL-bus (3 SLOTS VESA + 5 ISA +** ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB / DRIVE 1,44MB / **HARD DISK 210MB**
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB CL5420 (WINDOWS ACCELLERATOR)
CONTROLLER VL- bus MULTI I/O (2 SERIALI -1 PARALLELA - 1 GAME)
TASTIERA 102 TASTI - MOUSE STAKAR + TAPPETINO / GARANZIA 12 MESI
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE / PREZZI x1.000 ESCLUSA IVA 19%

AMD 486

486DX-40	***1.370***
486DX2-66	***1.410***
486DX2-80	***1.450***

486DX-33	***1.340***
486DX2-66	***1.440***
486DX4-100	***1.990***

M/B 256KB CACHE EXP. 512KB
RAM 4MB EXP. 128MB
SLOTS: 3 VESA + 4 PCI + 2 ISA
PER CPU 486SX-DX-DX2-DX4
ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE (ZIF)
DIFFERENZA RISPETTO M/B BASE + 90

&
+ 200

PROGRAMMI PREINSTALLATI SU HD COMPLETI DI LICENZA E MANUALI

M/B 256KB CACHE EXP. 1MB
RAM 4MB EXP. 128MB
PER CPU PENTIUM 60 - 66 MHZ
SLOTS: 3 PCI + 3 VESA + 2 ISA
PER CPU PENTIUM 60-66 / 90-99 MHZ
SLOTS: 4 PCI + 5 ISA

PENTIUM-60	***2.090***
PENTIUM-66	***2.240***
PENTIUM-90	***2.490***

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 2.0+CC MAIL 1.1	*+ 150*
VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE: ***HARD DISK 340MB /420MB/540MB***	+ 50/100/200
SCHEDA VIDEO ***VESA*** WIN. ACCELERATOR ***CIRRUS LOGIC 5428*** 1MB EXP 2MB/ ***5434*** 1MB EXP 4MB	+50/100
SCHEDA VIDEO ***PCI*** WIN. ACCELERATOR ***TRIDENT T9420*** 1MB / ***S3 864*** 1MB EXP 2MB	+ 50/100
MONITOR 14" 1024x 768x0,28 - NON INTERLACCIATO / ***BASSA EMISSIONE (MPRII)***	+ 370/***390***
MONITOR 15" 1280x1024x0,28 - NON INTERLACCIATO - BASSA EMISSIONE (MPRII) - DIGITALE /***DISPLAY***	+ 540/***590***
MONITOR 17" 1280x1024x0,26 - NON INTERLACCIATO - BASSA EMISSIONE (MPRII) - ***DIGITALE + DISPLAY***	***+1.190***

MOTHER BOARDS

- M/B DA 486SX A DX4 - CACHE 128KB EXP 256KB SLOTS: 3 VESA 5 ISA / PENTIUM OVERDRIVE (RAM EXP 128MB 4 SIMM 30 PIN + 3 SIMM 72 PIN)	**170**
- M/B DA 486SX A DX4 - CACHE 256KB EXP 512KB SLOTS: 3 VESA 4 PCI 2 ISA / PENTIUM OVERDRIVE (RAM EXP 64MB 4 SIMM 72 PIN)	**240**
- M/B PENTIUM 60/66 - CACHE 256KB EXP 1MB **SLOTS: 3 VESA 3 PCI 2 ISA**	**340**
- M/B PENTIUM 60/66-90/100 - CACHE 256KB EXP 1MB **SLOTS: 4 PCI 5 ISA**	**470**

HARD DISKS

340MB/425MB/540MB	340/390/490
1 GIGA BYTE (WD) ENANCHED IDE	***890***
CTRL+CACHE VESA / PCI 0 MB EXP. 16MB	240

SCHEDE VGA *(WIN ACCELERATOR)*

CIRRUS LOGIC 5420 ISA 1MB	120
OAK 087 VL-BUS 1MB	140
CIRRUS LOGIC 5428 VL-BUS 1MB EXP 2MB/***5434*** EXP 4MB	170/220
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB	220
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB	170
S3 864 PCI 1MB EXP 2MB/ 1MB AGGIUNTIVO + 150	220
S3 805 PCI 1MB EXP 2MB/ S3 928 PCI 1MB	190/220
TSENG MEGAEVA/W32P PCI 2MB	490

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA 12"x12"/ 18"x12"	***290/490***
HANDY ***TRUST*** B/W 256 + OCR	***140***
HANDY ***TRUST*** COLOR 276.000C + OCR	***340***
SCANMAN 32 *(B/W + OCR)* DOS/WIN	190
SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
LOGITECH ***SCANMAN EASYTOUCH*** (PARALLELA)	440
SCANNER PIANO ***TRUST*** 1200dpi 16,7MC + OCR	***990***
SCANNER PIANO ***UMAX UC840*** 1600dpi 16,7MC+PHOTOSHOP LE	***1.590***

MONITORS VGA

14" ***B/W*** 1024x768x0,28	190
14" ***TRUST*** 1024x768x0,31	***350***
14" ***TRUST*** 1024x768x0,28 NI LR	***420***
14" ***NEC 2V*** 1024x768x0,28 NI LR	590
15" ***NEC 3V*** 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	790
15" ***NEC 4E*** 1024x768x0,28 NI LR 76Hz (OSM+PM)	1.290
17" ***NEC 5E*** 1024x0,28x0.28 NI LR 76Hz (OSM+PM)	1.790
17" ***NEC 5FGp*** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
20" ***SONY 20SE*** 1600x1280x0.30 NI LR (MPRII)	3.970

NOTEBOOK STAKAR

M/B 128KB CACHE - RAM 4MB EXP 36MB DRIVE 1.44 - HD170 MB - SVGA 1MB VL-BUS 2 SLOTS PCMCIA TIPO IV - TRACKBALL INCORPORATA SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE SOUND BLASTER	
CPU 486SX-33 INTEL / CPU 486DX-33 INTEL	2.990/3.190
CPU 486DX2-66 INTEL / CPU 486DX4-100 INTEL	3.290/3.890
HARD DISK 250MB / 340MB	+ 150 /+ 350

Trust TELECOMMUNICATION — MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

SW DATACOM+DATAFAX(TRIO) IN ITALIANO

2400/9600 + VIDEOTEL INT/EST	***110/140***
14400/14400 INTERNO/ESTERNO	***190/240***
14400/14400 + VIDEOTEL POCKET	***290***
28800/28800 V.FAST CLASS (HALLEY)	***420***

SIMM - CPU

SIMM 1MB/4MB (30 PIN)	***65/250***
SIMM 4MB/ 8MB / 16MB (72 PIN)	***270/540/1040***
CPU 486DX33/486DX2-66/486DX4-100 INTEL	***290/390/990***
CPU PENTIUM 60 / 66 / 90 MHZ INTEL	***840/1040/1190***

SOFTWARE (ITALIANO)

WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
OFFICE PRO 4.3 UPGRADE: EXCEL 5.0+WORD 6+ACCESS 1.1+POWER POINT 3+PCMAIL	840
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.22 UPGRADE (INGLESE)	110/110
WINDOWS 3.1/ WINDOWS 3.11x WORKGROUP (UPGRADE)	190/150
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE) V 1.0	50
COREL DRAW 3 (DISCHI + CD)/4 UPGRADE (DISCHI + CD)	270/470
COREL DRAW 5 (DISCHI + CD) UPGRADE DA COREL DRAW 4	420
COREL VENTURA /COREL SCSI 2.0	350/190
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS - NEW YORK	100/69

CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	149
LA DIVINA COMMEDIA (EDITEL) ***COMPLETA***	190
LA DIVINA COMMEDIA:INFERNO/PURGATORIO/PARADISO	70
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	50
IL MONDO DEGLI ANIMALI (EDITEL)	50
VIAGGI NEL MONDO (EDITEL)	50
PARLIAMO INGLESE (CORSO DI INGLESE MULTIMEDIALE)	90
CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY (MICROSOFT)	100
ENCARTA 1994 (MICROSOFT)	180
MULTIMEDIA BEETHOVEN /MOZART	110
COREL POWER PACK	140
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/COREL PROF PHOTOS SAMPLER	34/29
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	59
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39/39
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39/49
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	39
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
DANTE PC TALK	65
ELVIS ON CD-ROM	39
F15 STRIKE EAGLE III	49
MEDIASHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL/ THE CD BROTHEL (X RATED)	49/49
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1CD 19

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

Sound BLASTER — SOUND BLASTER PRO VALUE	150
SOUND BLASTER 16 BASIC VALUE	200
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	250/300
SOUND BLASTER 16 SCSI-2 / + ASP	310/360
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	***170***
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32	***240***
SOUND BLASTER AWE 32	***480***
MIDI KIT/MIDI CONNECTOR BOX	75/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT	390
VIDEO BLASTER FS200/ VIDEO BLASTER RT300	570/***720***
MM KIT DISCOVERY 8 BIT (SBPRO+CD ROM DS+ALT+5CD)	***440***
MM KIT DISCOVERY VALUE (SB16+CD ROM DS+ALT+2CD)	***490***
MM KIT DISCOVERY CD16 (SB16+CD ROM DS+ALT+6CD)	590
MM KIT GAME BLASTER CD16 (8CD)	640
MM KIT EDUTAINMENT CD16 (6CD)	790
MM KIT DIGITAL EDGE 3X (CD TRIPLA VELOCITA' SCSI-2)	1.290
EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1070
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
TV CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO	240
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER)	270
TRUST VIDEO ENCODER / PC-TV BOARD	190/320
CASSE AMPLIFICATE TRUST:	
SOUNDWAVE 40 (15W)/SOUNDWAVE 30 (25W)	***50/60***
SOUNDWAVE 20 (25W) / SOUNDWAVE 10 (80W)	***70/110***

DRIVES CD-ROM

MITSUMI FX001D	***250***
CREATIVE CD-ROM	***270***
NEC CDR-500 (450 KB/sec)	***690***
NEC CDR-600 ESTERNO	***940***
NEC CDR-900 (600 KB/sec) ESTERNO	***1.540***

STAMPANTI

EPSON ***LX100*** - 9A 80C 200cps	270
LX300 - 9A 80C 220cps / KIT COLORE	300/90
LQ100 - 24A 80C 167cps	330
LQ150 - 24A 80C 180cps COLORE	***440***
STYLUS 300 INKJET 80C 110cps 360dpi	***390***
STYLUS 400 INKJET 80C 120cps 360dpi	***470***
STYLUS 800+ INKJET 80C 165cps 360dpi	***510***
STYLUS 1000 INKJET 136C 250cps 360dpi	***980***
STYLUS COLOR INKJET 80C 200cps ***720dpi***	***990***
NEC ***P2Q*** -24A 80C 192cps /***P3Q*** 136C	310/470
P52Q - 24A 136C 216cps	690
P62 - 24A 80C 300cps / ***P72*** 136C	870/1.090
NEC SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	***810***
HEWLETT PACKARD ***DESKJET 520*** 600-300dpi	540
DESKJET 310 300dpi 240cps/***COLORE***	590/70
HP DESKJET 500C/550C 300dpi 240cps	620/730
HP DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm	***990***
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm	1.160
HP LASERJET 4ML 4MB 300dpi 4ppm POSTSCRIPT	1.890
HP LASERJET 4P 2MB 600dpi 4ppm	1.740
HP LASERJET 4MP 6MB 600dpi 4ppm POSTSCRIPT	2.590
HP LASERJET 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm	2.690
HP LASERJET 4M PLUS 6MB 600dpi 12ppm POSTSCRIPT	3.590
HP LASERJET 4Si 2MB 600dpi 16ppm	5.790
HP LASERJET 4Si MX 10MB 600dpi 16ppm POSTSCRIPT	7.890
MANNESMANN Tally ***MT81*** - 9A 80C 130cps	270
MT83 24A 80C 216cps/***MT84*** 136C	470/590
MT83C / MT84C (COLORE)	540/670

PC WARE S.R.L.

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
☎06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A SABATO
9 -13 / 16 - 19.30
GIOVEDI' POMERIGGIO CHIUSO
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA
CONSEGNA GRATUITA PC STAKAR IN TUTTA ITALIA

K BOX TNT

Ok, siete arrivati all'Angolo del botta e risposta con Paolo TnT Paglianti, che ogni mese risponde alla valanga di richieste di soccorso videoludico. Purtroppo moltissimi lettori continuano a chiedere la soluzione delle avventure vecchie e nuove della LucasArts e, a causa dello spazio limitato di cui disponiamo, di solito non riusciamo a rispondere a tutti: se non vedete la risposta desiderata tra queste pagine, vi consigliamo di acquistare l'arretrato corrispondente dalla Glenat (l'indirizzo si trova nella pagina del sommario). Le soluzioni più richieste sono quella di *Monkey Island*, apparsa su K29 e K30, *Monkey Island 2* (K39), *Indiana Jones and the Last Crusade* (K15), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (K44) e *Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle* (K56).

Tricks'n'Tactics

Sergio Bulfari sta impazzendo per *Universe*, la prima avventura a 256 colori per Amiga: "[...] mi blocco all'inizio, in casa di Silphina, non so come scappare quando arrivano i Droidi-Guardiani [...]". Devi attaccare il tastierino numerico accanto alla porta a destra con la sbarra di ferro e salire immediatamente per le scale. Apri l'armadio a muro al centro della stanza, indossa la tuta computerizzata che trovi al suo interno e utilizzala sulla console posta sopra il letto per aprire la finestra sulla destra, in modo da poter poi saltare giù.

Gli incubi investigativi di *Alone in the Dark 2* attanagliano Franco di Potenza, che ci faxa per chiederci "[...] cosa devo fare dopo aver ucciso tutti i gli zombi della villa? [...]". Come descrizione è un po' scarna, penso però di aver capito che tu non sei riuscito ad aprire la porta antistante alla statua con il tridente: basta appoggiare lì vicino la bottiglia di vino avvelenato per entrare in altre due stanze, dove troverai gli oggetti necessari per continuare l'avventura.

Le peripezie di Carnby lasciano nelle peste più di un lettore, niente paura comunque, c'è K a tirarvi fuori dai guai.

Invece Vito De Gennaro di Molfetta (BA) è bloccato negli umidi dungeon di *Ultima Underworld 2*: "[...] Dopo aver eliminato il Listener, essermi impossessato delle uova nere dalla Tana dei Ragni e del bastone di Ametista del primo livello dei Taloridi, torno da Altara, che però mi dice che devo creare il Magic Rod. Come posso crearlo? [...]". Se hai trovato tutti gli oggetti, devi effettivamente tornare da Altare e consegnarle i tre ingredienti necessari per il Magic Rod utilizzando l'apposito menù e selezionando contemporaneamente i tre oggetti (quello che usi normalmente per comprare o vendere). Ricorda che devi consegnare alla maga anche la Black Pearl che ti ha dato lei stessa affidandoti questo incarico.

Immancabile l'appuntamento con le avventure della LucasArts: Francesco Montaruli di Sarzana (SP) ci scrive perché "[...] non riesco

Le avventure della Lucas sono da sempre quelle più gettonate. Il genere comico demenziale di *DOTT* non fa poi tanto sorridere...

a vincere il concorso di bellezza in *Day of the Tentacle*: infatti la dentiera continua a battere i denti quando tento di posizionarla sulla mummia. Come devo fare? [...]". Stai sbagliando dentiera! Quella saltellante devi darla a George, nel passato, dopo avergli fatto saltare i denti con il sigaro esplosivo. Invece, quella adatta alla mummia la trovi nel presente: devi leggere il libro di termodinamica al cavallo del primo piano finché questo non si addormenta, per poi levargli la dentiera!

Indiana Jones and the Fate of Atlantis continua ad affollare le pagine dei TnT K Box! Massimo Mazzoleni di Brembate Sopra (BG) ci faxa un "aiuto" seguito da 27 "o" per chiederci: "[...] come fare per visitare gli scavi in Algeria: i cammelli sono morti in mezzo al deserto, e non riesco a trovare la mongolfiera! [...]". Devi convincere Sophia a guardare lo show del lanciatore di coltelli: non appena questi inizierà a tirare i coltelli, spingi Sophia davanti al bersaglio e, al termine dello spettacolo, ti ritroverai con una rossa infuriata e un coltello in omaggio. Sali le scale a sinistra, accetta di fare un giro in mongolfiera e, quando sei in quota, taglia letteralmente la corda!

Il solito *Monkey Island* è il soggetto di decine di lettere: questo mese cerchiamo di aiutare Rodolfo Assante di Napoli, che ci chiede "[...] come faccio a trovare i soldi necessari per comprare la nave per andare a salvare la bella catturato dal cattivone di turno? Il vecchio negoziante pretende un lavoro per firmarmi la cambiale! [...]". Devi andare dal negoziante e chiedergli la nota di credito, in modo da poterlo osservare mentre apre la cassaforte.

by DATA OFFICE s.a.s.
Via Roma, 5 - 80040 San Sebastiano al Vesuvio NA
Tel 081/5743260 Fax 081/5743340 in pbx.

VASTO ASSORTIMENTO DI
SCHEDE MUSICALI - SOFTWARE - VIDEOGIOCHI - WALKMAN - HI-FI

CON QUESTO COUPON (ANCHE FOTOCOPIATO) POTRAI USUFRUIRE DELLO SPECIALE SCONTO

OFFERTA PERSONAL COMPUTER

Computer 486 DX2 66MHz Intel 3 Slot Local Bus
4 Mb Ram - HD Western Digital 210 Mb - FD 3,5" 1,44 Mb

Cabinet DeLuxe con Display e aliment. 200 W Desktop o MiniTower
Scheda Super VGA Cirrus Logic Cl5428 Local Bus
Controller Local Bus, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Gioco
Ventolina raffreddamento CPU - Tastiera estesa 102 Tasti
Monitor 0,28 dot pitch Super VGA 1,024x768
Mouse 3 Tasti compatibile Mocrosoft - Licenza Dos 6,2 ita.

12 mesi di garanzia totale L. 2.250.000 IVA inclusa

Configurazione Standard

Case Desktop o Minitower - 4MB Ram - Drive 3"1/2 1.44MB - Hard Disk 340MB IDE - Controller Local Bus - Scheda Video 1MB exp. 2MB 16Milioni di colori Win Accel. Local Bus - Tastiera 102 tasti italiana - Mouse - MS-DOS - Monitor 14" Colore 1024x768i Low Radiation MPR-II

Trasformazioni, Upgrades, Riparazioni, Preventivi per ampliamenti di qualsiasi PC

M/B 486DX 40MHz 128k cache 3 VL-Bus	490.000
M/B 486DX2 66MHz 128k cache 3 VL-Bus	590.000
M/B PENTIUM 60MHz 256k cache 4 PCI-Bus	1.404.000
M/B PENTIUM 90MHz 256k cache 4 PCI Bus	2.254.000
Moduli SIMM 1MB 70/60ns 30pin	71.000
Moduli Simm 4MB 80/70ns 30pin	273.000
Disk Drive 3"1/2 1.44MB	70.000
Hard Disk 340MB IDE Bus	350.000
Hard Disk 420MB IDE Bus	448.000
Hard Disk 525MB IDE Bus	536.000
Controller VL-Bus HD+FD+Multi I/O	33.000
Controller VL-Bus HD+FD+Multi I/O+cache0-16M	220.000
Controller PCI-Bus HD+FD	53.000
SVga 1MB exp.2MB 16M colori 5428 VL-Bus	170.000
SVga 1MB exp.2MB 16M colori ET4000/W32P PCI-Bus	196.000
SVga 2MB 16M colori Diamond Viper VL-Bus/PCI-Bus	650.000
SVga 4MB 16M colori Diamond Stealth VL-Bus/PCI-Bus	950.000
Case Desktop con alimentatore e displ;ay	86.000
Case Minitower con alimentatore e display	78.000
Case Tower con alimentatore e display	144.000
Monitor 14" colore 1024x768i MPR-II	390.000
Monitor 14" colore 1280x1024 MPR-II	456.000
Monitor 17" colore 1280x1024 MPR-II	1.300.000
Stampanti B/N e Colore	da 259.000
CD-ROM Double Speed con interfaccia, Photo-CD compat.	da 250.000
Schede Sonore Sound Blaster e compatibili	da 110.000

P.zza Argentina, 5
MILANO
Tel. (02) 6694938
Fax. (02) 90687040

viale Lucania, 15
MILANO
Tel. (02) 5696049
Fax. (02) 90687040

Prezzi IVA esclusa

E.T.S.

via F.lli Cervi, 19
CECINA (LI)
Tel. (0586) 631349
Fax. (0586) 622700

via Garibaldi, 156/158
LIVORNO
Tel. (0586) 899428
Fax. (0586) 899428

Pagamento alla consegna

L'ANGOLO DEL Tennico

A cura di Alessandro Cattelan

A.A.A. cercasi superoina mascherata, esperta hardware e software, bella, ricca, dotata di ampio guardaroba tutine aderenti, militesente, disponibile, scopo lavoro di responsabilità (rispondere al telefono, sedersi sulle ginocchia, ecc. ecc.) a stretto contatto con giornalisti di grande fame. Telefonare in redazione chiedendo di Tennik.

Scusate ma se la Disney ha inventato "Paperinika" per quale motivo su una rivista all'avanguardia come K non dovremmo avere una "TenniKa"? (Spero solo che questo numero non finisca in mano alla mia fidanzata...).

Caro Alessandro,
voglio farti i complimenti per "l'Angolo del Tennico" perché finalmente qualcuno riuscirà a dare risposte concrete a problemi concreti.... questa frase mi ricorda qualcosa... mah.
Premetto che possiedo un 486 e un Amiga 2000 con uno scanner da 105 mm a 64 toni di grigio e ora sono in procinto di comprarmi un Amiga 4000.
Vorrei porti alcune domande:
1) secondo te, è saggio fare un acquisto come quello che sto per fare con le attuali condizioni della Commodore?
2) il monitor SVGA multisync (risoluzione max 1024x768) del PC è adattabile al 4000? (ho visto che il sincronismo dell'Amiga parte dai 15 KHz mentre quello del mio monitor parte dai 31.5 KHz).
Cosa accadrà quando userò una risoluzione di 320x200 su un monitor la cui risoluzione minima è di 640x480?
Oltre al problema elettronico ne esiste un'altro: come collego il connettore a 15 pin dello schermo alla porta video che (se è come quella del 2000) è a 23 poli?
Esiste qualche adattatore in commercio o bisogna costruirselo?
Che differenza c'è tra un monitor multisync ed uno multiscan?
3) lo scanner per l' A 2000 andrà bene anche con i chip AGA del 4000?
4) possiedo anche una stampante HP 550c e so che c'è in giro un upgrade per il suo driver che si chiama colorsmart: ho chiesto a vari negozi come fare per ottenerlo e mi hanno dato un numero di telefono al quale, poi ho scoperto, si può accedere solo se si ha un telefono multifrequenza o un fax: io non ho nè l'uno nè l'altro e nemmeno amici o conoscenti che gli abbiano; come posso fare?
5) esiste un driver per collegare la HP 550 all' A4000?
6) quanto costa allacciarsi alla rete Internet? E a chi dovrei rivolgermi per farlo?
So che sono stato troppo prolisso, però non so più a chi rivolgermi.
Puoi dividere la lettera in parti e pubblicarle a più riprese (tanto sono un lettore affezionato di K, ormai lo seguo da anni) ma ti prego di rispondermi. Ringraziandoti anticipatamente,

Sergio Giovanelli - La Spezia

L'attuale situazione della Commodore è assolutamente indefinibile. La situazione economica non è propriamente invidiabile, anche se la filiale italiana gode ancora di una certa salute. Sono molte le voci che circolano di possibili acquirenti ma per ora nessun annuncio ufficiale ha suffragato queste ipotesi.

Purtroppo anche dal punto di vista tecnico il futuro del progetto Amiga è piuttosto incerto. Il 4000 è senza dubbio un'ottima macchina, dotato finalmente di un sistema operativo piuttosto solido, dalle buone capacità multimediali se opportunamente configurato con lettore CD-ROM. Il punto è chè il cuore dell'A4000 è il Motorola 68040, CPU decisamente potente, in grado di effettuare calcoli in virgola mobile più velocemente rispetto a un 486 di pari velocità di clock, ma purtroppo ultima evoluzione di questa famiglia di microprocessori. L'annunciato 68060 non verrà mai prodotto dal momento che Motorola ha abbandonato lo sviluppo dei microprocessori CISC per dedicarsi solo ai RISC della famiglia PowerPC. Apple, l'altro storico utilizzatore delle CPU 680x0, è già passata ai PowerPC con la serie PowerMacintosh, ma Commodore non sembra essere pronta ad investire le grandi quantità di denaro necessarie alla creazione di un'architettura completamente diversa sia livello di hardware che di sistema operativo. Di fatto, però, le possibili evoluzioni sembrano essere solo nella direzione dei RISC, siano essi i PowerPC di Motorola o gli R4000/6000 di MIPS, dal momento che l'adozione delle CPU Intel sembra estremamente improbabile. Non ci resta che attendere; con ogni probabilità la politica di sviluppo sarà dettata anche dalla disponibiltà economica e dalla propensione all'investimento tecnologico del futuro acquirente della Commodore.
2) Certamente. Il monitor multisync aggancerà tutte le frequenze meno i 15 Khz. In bassa risoluzione l'Amiga può inviare al monitor la stessa frequenza dell'alta risoluzione, lavorando quindi a 31,5 KHz. Per quanto riguarda l'adattatore ne esistono già in commercio, presso i rivenditori più forniti; comunque, se sai fare una saldatura e disponi della mappa dei pin per l'uscita dell'Amiga e l'ingresso del monitor (descritti nei rispettivi manuali di istruzioni) l'operazione potrebbe essere alla tua portata.
Multisync e multiscan sono sinonimi. Esiste invece una differenza tra multisync e autosync. Il primo è un monitor in grado di agganciare un numero finito di frequenze di sincronismo, a passi discreti, mentre il secondo determina la frequenza inviatagli e vi si adegua, qualunque essa sia purché compresa tra i valori minimo e massimo consentiti.
3) Dipende dal tipo di scanner. Quasi certa-

mente a livello hardware. Potresti trovare qualche problema con il software se questo fosse particolarmente datato o incompatibile con Kickstart/Workbench dell'Amiga 4000.
4/5/6) Probabilmente il numero che ti hanno dato è di una BBS e per accedervi devi collegarti con un modem. Proprio su Internet potresti trovare qualcosa di interessante, dalle notizie al driver vero e proprio. Per allacciarti dovresti sottoscrivere un abbonamento con una banca dati collegata alla rete Internet; l'abbonamento a InfoSquare, ad esempio, costa 180.000 lire annue e comprende la possibilità di collegarsi a Internet, con FTP e Telnet, ovvero con la possibilità di scambiare posta e downloadare file.

Ciao Alessandro,
mi chiamo Luca Perboni, ho 19 anni e posseggo un PC con il quale, da alcuni anni, mi diletto nel realizzare programmi di vario genere. Ultimamente ho iniziato la programmazione di un videogioco e, dopo alcune ricerche, sono riuscito a trovare un grafico che però possiede esclusivamente l'Amiga 1200.
Vorrei quindi sapere come poter leggere col mio computer delle immagini IFF salvate su un disco Amiga.
Ti ringrazio anticipatamente, sperando in una tua risposta al più presto (è molto IMPORTANTE). Ciao.

Luca Perboni

Pubblico molto volentieri la lettera di Luca sia perchè questa sinergia creativa tra amighisti e piccisti mi sembra molto positiva, sia perchè la comunicazione tra i due mondi Amiga e MS-DOS è un argomento piuttosto ricorrente nelle lettere che ricevo. Nel tuo caso il problema deve essere spezzato in due parti: il trasferimento fisico dei file e la compatibilità del formato grafico.
Lo scambio dei file può avvenire tramite dischetto, dal momento che l'Amiga può leggere e scrivere direttamente i dischi in formato MS-DOS sia tramite utility come Dos-2-Dos sia tramite estensioni del sistema operativo nelle sue versioni più recenti. Oppure i due computer possono essere connessi via seriale con un opportuno software e passarsi i dati via cavo. Infine potreste acquistare una coppia di modem e inviarvi i file tramite una normale linea telefonica.
Per quanto riguarda il formato esistono dei software di post-produzione e conversione grafica, come Art Department *per Amiga, che permettono di salvare le immagini in uno qualsiasi dei formati più diffusi (GIF,PCX, JPEG, TIF, TGA, BMP, ecc.). D'altro canto, pacchetti come* Hi-Jaak, Photo Styler *ed altri possono leggere direttamente immagini in formato IFF-ILBM.*
Sbrigati, siamo tutti curiosi di vedere il tuo primo videogame.

Caro Tennico,
da quando sono entrato nel mondo dei videogiochi compro sempre la vostra rivista che mi sembra la migliore sul mercato, sia per le rubriche che per i consigli che date.
I PC posso dire di averli passati tutti, ho posseduto un 286, un 386 DX2 33 (???! N.d.R.) e adesso posseggo un 486 DX2 66 VESA Local BUS, 8 Mb di memoria, scheda video Genoa Local BUS 8500, Sound Blaster 16 e CD-ROM Omni CD della Creative Labs doppia velocità 300 Kb/s. Mentre il cambiamento dal 286 al 386 è stato notevole, il 486 mi ha un po' deluso. Chissà cosa mi aspettavo, ma praticamente tutti i giochi che prima giravano sul 386 girano allo stesso modo sul 486; devo premettere che i miei giochi preferiti sono le avventure, non le simulazioni dove forse vedrei veramente la differenza. Ho due domande da porre ma prima toglimi una curiosità: ho cambiato la CPU da Intel a AMD (sempre DX2 66) perché con l'Intel *Kyrandia 2, HOF* non girava; il negoziante ha spiegato il fatto dicendomi che le nuove CPU Intel hanno una funzione particolare di autoregolazione della frequenza, come i computer portatili, e questa particolarità non le rende compatibili con tutto il software. Ti risulta questo fatto o mi hanno raccontato una storia per giustificare una CPU difettosa?
Ma adesso veniamo alle domande: ti allego la stampa oltre che dei files AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS di alcuni test forniti dall'utility Sysinfo: mi sembra che il transfer rate sia un po' basso. E' possibile migliorarlo? Un controller Local BUS con due Mb di memoria (che tra l'altro mi è stato sconsigliato dal negoziante) mi darebbe dei vantaggi? I miei colleghi mi hanno anche consigliato di formattare a basso livello gli hard disk con l'apposita utility del BIOS ma ciò non potrebbe danneggiare l'hard disk e non dare alcun vantaggio?
Altra domandina: l'ultimo gioco che al momento ho su CD-ROM, *The 7th Guest*, scatta! Non molto, nonostante l'installazione abbia dato tutto ok, sia il CD-ROM che la scheda video. Questa scattosità è accettabile? Il movimento non è fluido solamente durante gli spostamenti da una stanza all'altra, mentre le animazioni sono perfette; durante i suddetti spostamenti la spia del CD-ROM non rimane accesa di continuo ma lampeggia e gli scatti avvengono alla frequenza di lampeggiamento.
Vorrei acquistare *Under a Killing Moon* ma presenterà questo inconveniente?
Ti ringrazio anticipatamente e porgo cordiali saluti.

Giovanni Borello - Torino

Sicuramente le avventure classiche non sono tra le applicazioni che richiedono PC ultraperformanti, ma quelle della nuova generazione come Return to Zork *e le avventure dinamiche in pseudo realtà-virtuale come* System Shock *sono decisamente più sensibili alla velocità della CPU.*
A proposito della velocità della CPU, questa viene settata dalla scheda madre tramite un quarzo, fisso o a frequenza variabile. Ciò avviene sia sui computer fissi che su quelli portatili, che talvolta consentono il settaggio del clock direttamente da BIOS ma nulla più. Ti assicuro che sulle DX2 66 MHz Kyrandia *gira. Inoltre il 486 AMD è un clone perfetto del 486 Intel, adottando lo stesso microcodice in virtù di un accordo tra le due società. Ora, è anche possibile che Intel abbia incluso sulle ultimissime versioni del chip questa possibilità, senza peraltro darne comunicazione ufficiale, ma sinceramente ne dubito fortemente.*
Passando alle risposte, un transfer rate di 502 Kb su una macchina Local BUS non è proprio dei migliori. Peraltro nella tua lettera non hai specificato se il controller è ISA o Local BUS. Infatti anche se la scheda madre è VLB non significa necessariamente che il tuo negoziante di fiducia (?) ti abbia installato anche tutte le schede in questo standard. 500 Kb/s è infatti la tipica performance di una Multi I/O ISA. Se invece fosse effettivamente VLB le possibili motivazioni sono molteplici: non hai settato da BIOS la shadow RAM per il sistema, l'hard disk è stato formattato a basso livello con un interleave troppo alto, sono stati aggiunti dei "Wait state" sul Local BUS. Dopo aver verificato questi dati esaminando il BIOS o utilizzando programmi diagnostici, potresti provare ad aggiungere una Shadow RAM sulle locazioni del BIOS del controller, tipicamente a partire dalla locazione esadecimale D000.
Un controller con 2 Mb di cache a bordo potrebbe giovare sia al tuo transfer rate che al tempo medio di accesso, consentendoti inoltre di evitare il caricamento dello SmartDrive e di avere più XMS/EMS a tua disposizione.
Per quanto riguarda The 7th Guest, *ti ricordo che la risoluzione di lavoro del gioco è di 640x400 in 256 colori. Se facciamo quattro conti ci accorgiamo che una schermata in questa risoluzione occupa 256 Kb (640x400 punti x 8 bit plane / 8 bit). Calcolando anche una compressione esagerata di 8:1 ogni schermata occuperebbe 32 Kb che con un transfer rate di 300 Kb/s fanno circa 9 frame al secondo. Non il massimo della fluidità quindi, considerando che senza dubbio la decompressione in tempo reale su un 486 non può arrivare a quei rapporti, soprattutto se nel frattempo la CPU è anche occupata a suonare qualche musichetta d'atmosfera.*
Il discorso cambia se le animazioni non sono costituite da frame completamente diversi tra di loro, bensì da full motion parziale su una porzione limitata di schermo. I personaggi animati, quindi, si muoveranno nella più totale ed esaltante fluidità.
Non è escluso che in futuro routine di decompressione ottimizzate o CD-ROM più rapidi consentiranno una maggiore fluidità anche sugli spostamenti rapidi della "telecamera" o sulle carrellate; voglio ricordare comunque che persino il celebrato MPEG, che gestisce la decompressione a livello hardware, ha dei problemi di fluidità su questo tipo di animazioni, come appare evidente vedendo film digitali come Top Gun. *Infine,* Under A Killing Moon *non utilizza scene pregenerate, ma calcola gli spostamenti in tempo reale, come* Ultima Underworld, *di conseguenza il fattore da tenere presente sarà la velocità del processore e non il transfer rate del CD-ROM.*

BBK 02/66011588

Se pensate che una BBS possa servire solo per lasciare meessaggi e prelevare file, è giunto per voi il momento di ricredervi. Attraverso i potenti mezzi di Infosquare/BBK potete approfittare di un'opportunità quantomai allettante.

Come collegarsi a BBK

Il vostro programma di telecomunicazioni deve essere setato sui parametri 8-N-1, componete il numero **02-66011588** e seguite poi le istruzioni sullo schermo.

PER I NUOVI UTENTI

Collegatevi la prima volta a BBK/Infosquare e registratevi. Sulla BBS troverete tutte leinformazioni riguardanti pagamentie servizi.

SPRINT FA GOLA

La possibilità di utilizzare le linee Sprint per pagare meno le interurbane sembra fare gola a tutti gli utenti fuori rete urbana milanese. Ricordiamo a chi fosse interessato che il servizio costa per un'ora di connessione solo 9.998 lire I.V.A. inclusa, più la telefonata urbana, in qualsiasi fascia oraria anche se di punta. Se pensiamo che le tariffe SIP vanno da un minimo di 14.704 lire ad un massimo di 47.310 lire, si tratta senza dubbio di un risparmio notevole. Troverete ulteriori informazioni e il numero del concentratore per la vostra città nella segreteria virtuale di BBK/InfoSquare.

Sempre più spesso leggendo le recensioni dei giochi capita di leggere frasi del tipo: "Imperdibile l'opzione per giocare in rete in più giocatori". In effetti poter sfidare i propri amici a una bella partita in Deathmatch a Doom o a uno degli scenari multi-giocatore di Syndicate è un'esperienza che qualsiasi videogiocatore che si rispetti dovrebbe provare almeno una volta.
Questo per varie ragioni: innanzitutto qualsiasi routine di intelligenza artificiale, per quanto sofisticata, non potrà mai eguagliare la creatività di un giocatore umano, in grado di reagire con più flessibilità al mutare delle condizioni di gioco; poi non si può minimamente paragonare la gioia di battere un proprio amico a quella che si può provare nello sconfiggere una "stupida" macchina. Infine, per alcuni giochi, la possibilità di partite multi-player aggiunge elementi completamente nuovi alla giocabilità. Il deathmatch di *Doom* non è semplicemente un adattamento del gioco originale, ma un gioco a sé stante, con regole differenti e obiettivi modificati.
Non crediamo serva aggiungere altro e vi lasciamo a un elenco completo dei giochi disponibili sulla Games Connection di Infosquare/BBK, divisi fra quelli giocabili in due e quelli con opzione multiplayer.

Giochi a 2:
Doom, Conquered Kingdoms, Perfect General, Spectre VR, IndyCar, F-15 Strike Eagle II, MIG 29, Falcon 3.0, Wordtris, Tetris Classic, Tornado e Super Tetris.

Giochi multiplayer:
Empire Deluxe (fino a 6 giocatori), Global Conquest (fino a 4 giocatori), Doom (fino a 4 giocatori) e Spectre VR (fino a 8 giocatori).

Le tariffe di BBK/InfoSquare

Qualche ritocco (verso il basso) per le tariffe della BBS più giocosa d'Italia. Ricordiamo che i servizi Internet e Telegaming sono riservati agli abbonati InfoSquare o BBK/InfoSquare.

Abbonamento annuale a BBK	**Lit. 50.000**
Abbonamento annuale a InfoSquare	**Lit. 150.000**
Abbonamento annuale a BBK/InfoSquare	**Lit. 180.000**
Estensione InfoSquare per abbonati a BBK	**Lit. 130.000**
1 ora di gioco in rete	**Lit. 5.000**
Accesso illimitato a Internet	**Gratuito!**

Tutti i prezzi sono I.V.A. 19% inclusa. Per il pagamento dell'abbonamento a BBK utilizzate il Conto Corrente Postale 26190207 intestato a Studio VIT S.r.l. (specificare la causale). Per InfoSquare troverete tutte le informazioni necessarie direttamente sulla BBS.

RIP SCRIPT

Se siete stanchi della squallida grafica ANSI che ormai popola le vostre notti insonni da troppo tempo, su BBK la soluzione c'è e si chiama RIP Script. Grazie a questo innovativo protocollo grafico, la BBS è in grado di comunicare con voi tramite delle comode icone, decisamente più piacevoli. Il servizio è limitato agli utenti PC e Amiga, che possono scaricare il terminale di comunicazioni e il file contenente le icone specifiche di BBK/Infosquare direttamente dalla banca dati.

ANNUNCI

VENDITA

VENDO A500 (versione 1.3) + espansione a 2 Mb + 2 joystick + 2 mouse + Mortal Kombat + Megalomania + Populous 2 + Syndicate + F1GP + Simpsons + Deathbringer + monitor 1084S Commodore. Tutto in ottimo stato a L. 700.000. Max serietà.
Alessio - tel. 041/916493 dopo le 20.30

Lottofobia 6.50. Programma di gestione ritardi e frequenze, decine, cadenze, gemelli ecc. con archivio estrazioni dal 1939 a oggi. Possibilità di sviluppo sistemi e progressioni di puntate. Per Amiga e PC Windows e ora anche Macintosh (vers. 6.30) solo L. 35.000.
Massimo Chiales - via Roma, 123 - Villanova (At) - tel. 0141/948015

VENDO interfaccia VBS (Video Backup System) per tutti i modelli Amiga, comprensivo di manuale in italiano + software. L'interfaccia si collega alla porta seriale e permette di archiviare su delle comuni videocassette i tuoi dischetti o fare il backup dell'hard disk in modo semplice e sicuro. Vendo il tutto compreso spese postali L. 70.000.
Sebastiano Regina - via M. Costanzo, 1 - 96100 Siracusa

VENDO i seguenti videogiochi per Amiga: Monkey Island 2 a L. 40.000, Monkey Island 1 a L. 30.000, Syndicate a L. 40.000, Dune a L. 30.000, Dylan Dog Gli uccisori a L. 25.000, Another World a L. 20.000, Sturm Truppen a L. 15.000.
Stefano - tel. 055/482588

VENDO i seguenti originali per Amiga: F/A 18 Lit. 40.000, Flight of Intruder L. 55.000, Comb Air Patr. L. 65.000, Ween L. 55.000, Risky Woods L. 55.000, Loom L. 45.000 e molti altri. Tutti sono originali e nuovissimi, provati una sola volta. Carmine De Vincentiis - c.so S. Giacomo, 26 - 66030 Filetto Chieti - tel. 0871/891144

VENDO a metà prezzo: Michael Jordan in Flight, Star Trek 25th Anniversary per PC, joystick raider 5 di quickshot. In blocco a L. 70.000. Camillo - tel. 0575/302378

VENDO Nintendo 8 bit + 15 giochi in perfetto stato a L. 900.000. Non trattabili.
Massimiliano Franco - via Brisco, 1 - 13060 Curino (Bi)

VENDO PCS 11 Olivetti 386SX 4 Mb RAM, HD 40, monitor b/n, FDD 1.44 Mb, DOS G. 2, Win 3.1 a L. 1.000.000 e Sega Mega Drive + Sonic + Hellfire + Wonderboy a L. 200.000. Giosuè Verde - tel. 081/5439599

VENDO per PCc MS DOS i seguenti giochi originali a metà prezzo: Alone in the Dark, Freddy Pharkas, Darkseed, Star Trek, Space Hulk, Might & Magic V, Spear of Destiny, Eye of Beholder I, II e III e tanti altri.
Roberto - tel. 055/412002 ore pasti

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali: Simant a L. 25.000, AV-8B Harrier Assault a L. 40.000 e Monkey Island II a L. 40.000.
Domenico - tel. 080/5239379

VENDO i seguenti giochi per PC in confezione originale: FIFA International Soccer (it.) L. 70.000, The Godfather L. 30.000, PGA Tour Golf L. 40.000, Caesar (it.) L. 45.000, The Manager (it.) L. 50.000, Alone in the Dark (it.) L. 40.000 e altri. Garantisco massima serietà e onestà.
Tel. 02/92107281 ore pasti

VENDO A2000 + kickstart 1.3 + 2 drive 3.5" + 2Mb RAM + Md 52Mb + monitor a L. 1.300.000. Vendo giochi originali a metà prezzo. Luca Salvi - tel. 051/359560 oppure 0541/680149

VENDO originali a metà prezzo per PC IBM 3.5: La Leggenda di Kyrandia (it.), Day of the Tentacle (it.) e Gabriel Knight (ingl.). Cerco inoltre Ultima VII: The black gate, Ultima VII part 2: Serpent Isle e Ultima Underworld I.
Andrea - tel. 041/449629

VENDO scheda Audiowave Platinum 16 comp. Soundblaster Pro e Windows Sound System con 3 interf. CDROM, microfono, cuffie, connettore per doughter board WaveBlaster. Per PC CDROM, TFX con man. in ital. L. 65.000; per Amiga, Syndicate L. 55.000, Body Blows L. 30.000.
Maurizio - tel. 0775/200890 dopo le 21

CERCO

CERCO i seguenti giochi per PC: Civilization, Indycar Racing, The Manager, Syndicate, TFX, Sim City 2000, Sim Life, Sim Ant, Sim Heart, ATP, 1942 Air Pacific War, Aces over Europe, Prince of Persia 2, Falcon 3.0, Flight Simulator 5.0, Formula One Grand Prix, Chessmaster 4000 Turbo, Campaign 2.
Marco - tel. 085/66536

CERCO/scambio giochi per PC IBM compatibile, floppy 3,5", scheda CGA e SVGA, risposta sicura e veloce per tutti. Carlo Smaldini - via Nazionale, 121 - 07020 Palau (SS)

CERCO urgentemente Lionheart e Silent Service II per Amiga 500. Carmine - tel. 0871/891144 ore pasti 13 e 20

CERCO appassionati dei seguenti programmi per scambio di impressioni, tecniche di combattimento, dati: Carrier at War, Victory at Seat, WWII Battles of the South Pacific, Harpoon II per PC. Giorgio Pini - via del Pesco, 41 - 41010 Fossoli (Mo)

CERCO per MS DOS: Might & Magic III e IV, Wizardry VII a buon prezzo. Luca Salvi - tel. 051/359560 oppure 0541/680149

CERCO disperatamente Zak Mc Cracken e Maniac Mansion per Amiga. Prezzo da stabilirisi. Toni Massimo - tel. 0583/709887

ATTENZIONE

Si ricorda che la duplicazione di software protetto da copyright è illegale

CONTATTI

Gratis documentazione sul marketing multilivello. Guadagno assicurato col tuo PC. Allegare bollo di L. 500 per risposta.
A. Valsecchi - via L. Da Vinci, 25 - 20058 Villasanta (Mi)

Tracker club è una biblioteca di moduli in formato tracker per Amiga. Appassionati e compositori: richiede le modalità per entrare a farne parte.
Massimiliano Bellino - via Torino, 23 - 10090 Bruino (To) - tel. 011/9087344 dalle 19.30 alle 20.30

Ordina direttamente oppure acquista presso uno dei nostri punti vendita! Telefonaci, saremo lieti di indicare quello a te più vicino!

La più completa panoramica di software su CD ROM del mondo.

Telefona subito allo 0522/826841

GAMES

Doom accessory pack
tutte le utilities per potenziare Doom!
£ 59.000

Dracula unleashed
£ 95.000

King's quest VI
£ 95.000

Virtual vixens
Esperienze cibernetiche! Per adulti
£ 129.000

Neurodancer
Avventura interattiva! Per adulti
£ 169.000

ADULTI

Adult cartoons vol. 2
£ 99.000

California beauties
Immagini. Il massimo nel suo genere
£ 119.000

Eurotica
Immagini per Photo CD
£ 89.000

Private collection
Animazioni filmate
£ 129.000

Nasty
Animazioni filmate
£ 89.000

VARIE

Tropical rainforest
£ 49.000

Enyclopedia of sound 2
£ 39.000

Images of NASA
£ 85.000

Cica for windows 4/1994
Nuovissima versione
3000 programmi
£ 45.000

Font heaven
Raccolta di 2200 fonts!
£ 49.000

GAMES

7th GUEST	68.000
REBEL ASSAUT	98.000
F-15	66.000
TFX	89.000
INCA	98.000
CD GAME PiACK 2	79.000
WING COMMANDER 2 DLX	99.000
INDIANA JONES	89.000
MC DOG MC CREE	99.000
COVER GIRL STRIP POKER	69.000
SUPER ARCADE GAMES	69.000
BATTLECHESS	85.000
LEGEND OF KYRANDIA	89.000
DAY OF THE TENTACLE	98.000
MICROSOFT GOLF	98.000

ADULTI

FORBIDDEN PLEASURE	119.000
COME PLAY WITH ME	119.000
BEAVERLY HILLBILLIES	99.000
ALL NIGHT LONG	89.000
BUSTY BABES 2	110.000
TOUCH ME FEEL ME	119.000

VARIE

NIGHT OWL 13	89.000
PIER 5	69.000
QUICKTOONS 2	68.000
KODAK PHOTO CD	49.000
ANIMAL KINGDOM	49.000
GRAPHIC WORKS	59.000
ORIGINAL SHAREWARE	39.000
BEST OF WINDOWS SHAREWARE	55.000
BEST OF MAC SHAREWARE	55.000
PC SIG 13	75.000
PERSONAL PHOTO CD	49.000
MULTIMEDIA PLATINUM	55.000
ASP ADVANTAGE	69.000
PARLIAMO INGLESE	119.000
FONT ELEGANCE	49.000

e tanti tanti altri titoli

Prezzi IVA compresa

Ogni spedizione effettuata mediante Pacco Assicurato costa £. 9.500

Compel
42016 Guastalla (RE)
Tel.: 0522/826841 r.a.
Fax.: 0522/838329

RICHIEDI IL CATALOGO ALLA NOSTRA HOT-LINE!

Virgin
IRON ASSAULT
IN ITALIANO
AUDIO INCLUSO!